tadeu rodrigues iuama

O VERSO DA MÁSCARA

processos comunicacionais nos larps e rpgs de mesa

tadeu
rodrigues
iuama

o VERSO DA MÁSC_ARA

processos
comunicacionais
nos larps
e rpgs de mesa

Tadeu Rodrigues Iuama

O VERSO DA MÁSCARA

PROCESSOS COMUNICACIONAIS NOS LARPS E RPGS DE MESA

1ª edição

Votorantim
Provocare Editora
2018

O Verso da Máscara:
Processos Comunicacionais nos larps e RPGs de mesa
Tadeu Rodrigues Iuama

EDIÇÃO Míriam Cristina Carlos Silva
APOIO NpLarp
REVISÃO Luiz Prado
CAPA, DIAGRAMAÇÃO E PROJETO GRÁFICO Luiz Falcão

ISBN 978-85-62263-04-0

192v Iuama, Tadeu Rodrigues
O verso da máscara: processos comunicacionais nos LARPS e RPGS de mesa / Tadeu Rodrigues Iuama. - Votorantim: PROVOCARE, 2018.
192p.

1. Comunicação e cultura. 2. Processos midiáticos. 3. Narrativas. 4. RPG e larp. I. Título.

CDD 302.23

Catalogação elaborada por Débora Mestre CRB 8/9808

1ª EDIÇÃO 2018

PROVOCARE EDITORA
Rua João Walter, nº 289, sala 3
Votorantim – São Paulo
(15) 996 031 010 | (15) 3247 1010

A todos que se divertem criando,
vivendo e contando histórias.

AGRADECIMENTOS

À Professora Doutora Monica Martinez, pois nenhuma Jornada existe sem Mentora.

Ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba cujos professores, *"in varietate concordia"*, mostraram tantos possíveis caminhos.

Ao Programa de Suporte à Pós-Graduação de Instituições de Ensino Particulares da Comissão de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (PROSUP/CAPES) pela bolsa concedida, sem a qual seria impossível a realização do estudo que gerou essa obra.

À Professora Doutora Míriam Cristina Carlos Silva, com quem aprendi a ver a arte com olhos livres. Agradeço ainda pela edição da presente obra.

Ao Professor Doutor Jorge Miklos, por me religar à Comunicação, e por me "roubar" para a UNIP.

Ao Professor Doutor Paulo Celso da Silva, que ensinou a observar em busca de reflexão, não repetição.

À Professora Doutora Malena Segura Contrera, de quem carrego para a vida o ensinamento de que a Sabedoria vem do Coração.

A Vitor Soriano, Caue Reigota e Moacyr Prado, companheiros de Taberna Terra Rasgada, por tudo que aprendemos juntos.

Ao Núcleo de Pesquisa em larp, nas figuras de Luiz Prado e Luiz Falcão, que me aproximaram da arte do encontro. Agradeço ainda por todo o auxílio na revisão e diagramação da presente obra.

Aos Professores Doutores Dimas Künsch, Eugênio Menezes, Maurício Ribeiro, Tarcyanie Cajueiro Santos e Norval Baitello Junior: de todos os pesquisadores que conheci durante esse percurso, seus nomes não poderiam deixar de ser explicitados, por serem, tanto grandes pesquisadores quanto seres humanos maravilhosos.

To Sarah Lynne Bowman, Ph. D. and Mike Pohjola, M.A., who promptly answered to my questions and concerns.

À Marcos Riyis, Wagner Schmit, Rafael Vasques, e os demais que, no âmbito de trazer os jogos narrativos à Academia no Brasil, desbravaram *terra incognita.*

À minha família, por todo o suporte durante essa etapa.

To Elina Heinonen, who helped me with the Finnish translation of *eläytyminen.*

Aos companheiros Tiago Curto, André Mestre, Vanessa Heidemann, Gustavo Sarti, Fernando Karpinski, João Lopes, Ingrid Scudeler, Hertz Moura, Alexandre Camargo, Andrei Oliveira, Rodrigo Hassuike, Nathália Gonçalves, Hatalíbio Almeida, Renan Lobo, Alex Pina, Isabella Baggio, Luiz Gonçalves, Beatriz Leite, Cristina Gutierres, Clara Nolasco,

Renato Gutierres, Mayume Bazito, Alex Marques, Adriana Fratini, José Ferraz, Julio Costa, Amanda Parra, Felipe Parra, Alexander Vasquez, Antonio Souza, Patrícia Fernandes, Mariana Waechter, e Jean Rodrigues (*in memorian*).

À Professora Doutora Sylvia Labrunetti, pelo acolhimento e aprofundamento no campo da Psicologia e pela autorização da aplicação da pesquisa junto aos alunos do curso de graduação em Psicologia da Universidade de Sorocaba.

À Professora Mestra Andrea Sanhudo, pela autorização da aplicação da pesquisa junto aos alunos do curso de graduação em Comunicação Social da Universidade de Sorocaba.

Ao Comitê de Ética em Pesquisa, pela aprovação do projeto.

To Elge Larsson (*in memorian*). The only words that you said to me in life was "go ahead" and "I really look forward to be annoyed by questions", just a few days before "you finally transgressed physical reality", as Pohjola said. That was more than enough to motivate me to move forward.

Aos voluntários dessa pesquisa, por tornarem-na possível. Em especial, André Fidalgo Martins, Tainara Alves Tolentino e Vinícius Wagner de Paula.

Efetivamente, a imaginação é como que o olho da alma, e é nela que as formas se desenham e se conservam, é por ela que vemos os reflexos do mundo invisível, ela é o espelho das visões e o aparelho da vida mágica: é por ela que curamos as doenças, que influímos sobre as estações, que afastamos a morte dos vivos e que ressuscitamos os mortos, porque é ela que exalta a vontade e que lhe dá domínio sobre o agente universal.

(Éliphas Lévy)

SUMÁRIO

PREFÁCIO
Monica Martinez 16

1 INTRODUÇÃO 18

2 ESTRUTURA METODOLÓGICA 24

2.1 Revisão de literatura 26

2.2 Observação participante 28

2.3 Histórias de vida 35

2.4 Interpretação dos resultados 45

3 REPERTÓRIO TEÓRICO 48

3.1 O processo comunicacional 58

3.2 O elemento imaginário 66

3.3 O elemento narrativo 90

3.4 O elemento vincular 107

PREFÁCIO

É sempre um momento especial quando acolhemos um orientando novo. Há um projeto e um ser humano à sua frente, com o qual nos entrosaremos por dois anos, tempo em geral necessário para construir uma dissertação de mestrado. Ainda me lembro do dia que vi pela primeira vez o Tadeu Rodrigues Iuama. Não vou negar que o que mais me chamou a atenção – embora ache que isso não é devido a alguma capacidade acima do normal de observação da minha parte – foi a barba trançada. O segundo ponto era o fato de ele vir de outra área do conhecimento, a Administração.

Com o tempo, o jeito tranquilo, ponderado e proativo foi se sobrepondo à imagem inicial. Com ele vinha uma bagagem pessoal inestimável de 20 anos de dedicação ao seu objeto, o LARP, que é o conteúdo desse livro. Tadeu, contudo, abraçou com carinho a área da Comunicação e Informação. E nos brindou com as qualidades de um especialista em administração, que não teme tabelas e dados numéricos.

Aos poucos, mas de forma sólida, Tadeu desabrochou como um notável pesquisador, compromissado, absorvendo como uma esponja o conhecimento transmitido. Além disso, como todo pesquisador deve ser, ele foi estabelecendo relações entre os conteúdos que revelaram sua surpreendente capacidade como pensador. A redação, sempre cristalina, revelava esse trajeto com elegância. Conforme sua pesquisa foi se desenvolvendo, ele se revelou um grande trabalhador em equipe, compartilhando seus achados com seus colegas. Não bastasse, ainda encorajou outros talentos, como a atual mestranda Vanessa Heidemann, a trilhar seus passos, com o objeto de estudo que lhe é caro.

Mais do que viver sua dissertação apenas no plano intelectual, Tadeu uniu a sua vida à pesquisa. Na hora da defesa, com participação de mestres como Jorge Miklos, da Unip, e Míriam Cris Carlos Silva, da Uniso, ficou claro que o ensino e a pesquisa em Comunicação ganhavam não apenas mais um mestre, mas um docente pesquisador que fará diferença para o campo. Não por acaso, foi aceito no primeiro processo seletivo para doutorado do qual participou. Como Míriam Cris Carlos Silva disse recentemente, gostamos de pensar que ele está "emprestado" para a Unip. Para nós, ele será sempre um pesquisador destacado do Grupo de Pesquisa em Narrativas Midiáticas, o NAMI.

Como estudiosa de narrativas biográficas no contexto do Jornalismo Literário, eu não poderia fazer esse prefácio sem falar sobre o ser humano por trás da obra. Porque esta, vocês lerão, fala por si mesma. Mas o grande ser humano por trás dela, que é a modéstia em pessoa, não falaria por si mesmo.

Monica Martinez

Inverno de 2017

1 INTRODUÇÃO

Os jogos narrativos têm fascinado diversas pessoas ao redor do mundo, sendo o autor uma delas. Parte entretenimento, parte expressão artística, por diversas vezes atua como ponte unindo grupos de jogadores que posteriormente se consolidam como grupos de amigos. Uma parcela deste fascínio partiria da premissa de vivenciar provisoriamente uma personagem diferente de si mesmo. Ao estudar esses jogos, a proposta é interpretar o *roleplay* como um processo comunicacional, de modo que esse fenômeno possa ser expandido para outros âmbitos, uma vez que a vida em sociedade depende da habilidade dos indivíduos constantemente agirem de acordo com o que lhes é esperado, ou seja, desempenharem papéis. Da mesma maneira que, ao agir de acordo com um papel social, o indivíduo não deixa de ser ele mesmo, ao jogar um jogo narrativo, até que ponto sua personagem não é você mesmo?

Destarte, a primeira questão a ser abordada na presente pesquisa é a escolha do termo jogo narrativo. No decorrer desse estudo, sempre que o termo for utilizado, refere-se tanto ao RPG (sigla de *Role-Playing Game*[1]) quanto ao larp (acrônimo para *live action role-play*[2]). Embora sejam melhor conceituados no decorrer do terceiro capítulo, justifica-se a opção por um termo que abarque ambos os jogos, por tanto o RPG quanto o larp, embora apresentem diferenças substanciais entre si, relacionarem-se com o *roleplay*, discussão central aqui proposta.

1. Embora a tradução mais utilizada comercialmente seja Jogo de Interpretação de Personagens, a escolha por Jogo de Desempenho de Papéis foi adotada, por motivos que serão citados no decorrer dessa pesquisa.
2. Desempenho de papéis ao vivo, em tradução do autor. No Brasil, também conhecido por live-action, ou ainda, live.

Em ambos, a ideia central é a construção coletiva de uma narrativa através da participação dos *players*[3] de maneira improvisada, criativa e espontânea. Nos RPG, habitualmente, um grupo[4] de pessoas se reúne em volta de uma mesa para, oralmente, narrar uma história, desenvolvida a partir de uma proposta inicial. Nos larps, em contrapartida, a narrativa se constrói a partir da dramatização de personagens por parte do grupo[5] participante. *Vocês são um grupo de investigadores da Interpol que precisam desmantelar um cartel. O que farão?* Esse poderia ser o exemplo de uma proposta tanto de uma sessão de RPG quanto de uma aplicação de larp. Contudo, as próprias limitações e características de cada um dos jogos (narrativa verbal e narrativa dramática) fazem com que o desenvolvimento de cada um seja distinto. RPG tendem (mas não se resumem) a tramas mais voltadas à ação, enquanto larps costumam (embora também não se restrinjam) desenvolver tramas mais centradas em diálogos. Isso porque, nos RPG, existe a liberdade de, verbalmente, narrar quaisquer situações, como batalhas ou perseguições. Nos larps, por outro lado, a representação feita pelos próprios participantes inibe ações fisicamente mais intensas. Em ambos, mais do que ganhar ou perder, a finalidade é participar da construção coletiva de uma narrativa e vivenciar a experiência de uma personagem. Observa-se ainda que os jogos narrativos, embora pouco estudados ou vistos até com olha-

3. Opta-se pelo termo em inglês por abarcar uma gama maior de significados que o termo jogador, como será discutido no decorrer da pesquisa.
4. Embora a quantidade de participantes possa variar enormemente (de 2 até algumas centenas, em alguns casos), um grupo de jogo é habitualmente composto por cerca de 5 pessoas.
5. Os larps não apresentam um número mais recorrente de participantes, como é o caso dos RPG de mesa.

res de ineditismo, poderiam ser estudados como formas de narrativas grupais, um tipo de "ritual humano que remonta às mais antigas eras" (DURAZZO; BADIA, 2009, p. 142).

Sendo o autor *player* há cerca de duas décadas, observando e participando de jogos, a inquietação da qual essa pesquisa resulta é a de que algumas características dos players se replicariam em suas personagens, independentemente do jogo. A partir disso, passou a pesquisar informalmente sobre o tema, por vezes compreendido como uma mídia, ou ainda uma expressão artística autônoma[6]. Para tanto, a procura por um Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, cuja área de concentração é Mídias, foi uma opção tomada para desenvolver essa pesquisa. Nota-se que, embora os trabalhos acadêmicos envolvendo os jogos narrativos[7] já não se encontrem em fase de pioneirismo no Brasil (OLIVEIRA, 2012), no campo da Comunicação o número de estudos ainda é reduzido, deixando espaço para pesquisas abordando esse tema. Afirma-se ainda que, no Brasil, os estudos existentes são majoritariamente voltados à área da Educação, validando suas funções pedagógicas. Esse da do mostraria que o jogo estudado sublimou o aspecto de simples passatempo para tornar-se uma ferramenta aplicável em outros âmbitos. Um possível exemplo para essa afirmação seria que, no atual contexto contemporâneo, com predominância de entretenimento digital, sobretudo no aspecto lúdico, busca-se cada vez mais uma convergência entre a narrativa e a interação (RANHEL, 2009), aqui entendida como papel atuante do usuário. Nesse âmbito, os jogos narrativos poderiam conter possíveis respostas para inquietações acadêmicas acerca desse aspecto, uma

6. Por expressão artística autônoma, esse trabalho pretende expor uma relação de não-dependência, na contramão de abordagens por vezes vistas em estudos e, sobretudo, em explicações cotidianas abordando o tema. Portanto, em toda a pesquisa, houve uma preocupação em evitar expressões tais quais "é como um teatro, mas sem plateia" ou "é como um videogame, mas sem console", na intenção de manter um comprometimento maior com relação ao objeto de estudo.

7. Com grande predominância de estudos envolvendo RPG e uma tímida produção envolvendo larps (geralmente representados como um tipo de RPG).

vez que eles "têm sido há muito a mídia mais eficiente para narrativas interativas[8]" (TEMTE, 2013, p. 50).

Sendo vinculado a uma linha de pesquisa denominada Análise de Processos e Produtos Midiáticos, esse estudo parte da análise das características de um produto midiático (o jogo narrativo) para então se concentrar naquilo que se propõe compreender como um processo midiático (o *roleplay*). Desse modo, essa pesquisa visa interpretar se, dentro dos jogos narrativos, existe um processo comunicacional no *roleplay*, a partir das histórias de vida dos *players*, norteada pela noção de que os *players* se comunicariam por meio do *roleplay* durante o jogo narrativo.

O segundo capítulo (*Estrutura Metodológica*) aborda a metodologia adotada na coleta dos dados pertinentes para responder a pergunta que norteia essa pesquisa[9]. A base para tal estudo é originária da proposta de uso da fenomenologia como método na Comunicação (MARTINEZ; SILVA, 2014), utilizando-se para tanto de duas diferentes técnicas: a observação participante de sessões de jogo e a posterior entrevista de cada um dos envolvidos no jogo, através do uso das histórias de vida. Para as histórias de vida, optou-se pelo uso da estrutura narrativa mítica vista na Jornada do Herói (CAMPBELL, 2004) na elaboração do roteiro da entrevista conduzida (MARTINEZ, 2008). Campbell (2004) aponta ao conjunto entre mito e rito a função de conceder imagens iniciatórias à nossa psique, de modo que a escolha por tal estrutura deve-se ao fato que os próprios jogos (ritos) narrativos (mitos) poderiam ser vistos a partir da Jornada do Herói, uma vez que os players:

---

8. Embora discuta-se, no decorrer dessa pesquisa, a terminologia participativa, no lugar de interativa, entende-se o uso do termo utilizado pelo midiólogo dinamarquês Bjørn Flindt Temte como correlato nesse caso.
9. Ressalta-se que, caso não haja interesse nas nuances que nortearam as opções metodológicas, a leitura poderá ser iniciada pelo terceiro capítulo, sem perda de compreensão do texto.

> [...] começam no mundo ordinário, ouvem o chamado da aventura quando ficam sabendo sobre o jogo, encontram um mentor quando discutem sua participação com o organizador e cruzam o primeiro limiar para um mundo especial quando o jogo começa. No final, eles retornam ao mundo ordinário, talvez transformados por suas experiências (HOOK, 2010, p. 34).

Para tanto, o terceiro capítulo (Repertório Teórico) discute o conjunto de elementos que compõem um jogo narrativo. Os referenciais teóricos que orientam a discussão partem das perspectivas dos pesquisadores e docentes do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba, sobretudo por meio das líderes do Grupo de Pesquisas em Narrativas Midiáticas (NAMI[10]), também da Universidade de Sorocaba, Monica Martinez e Míriam Cristina Carlos Silva. Somam-se a esses olhares os apontamentos de outros estudiosos da Comunicação, principalmente na perspectiva do Grupo de Pesquisas Mídia e Estudos do Imaginário[11], por meio dos pesquisadores Malena Segura Contrera e Jorge Miklos. Outro grupo de autores basais para esse estudo são os pensadores ligados ao que pode ser designado como Círculo de Eranos (FERREIRA, SILVEIRA, 2015), tais como Carl Gustav Jung, Joseph Campbell e Mircea Eliade. Dentre os teóricos que se dedicam ao objeto estudado, destacam-se os relacionados à pesquisa de larp, sobretudo Sarah Lynne Bowman, Markus Montola, Mike Pohjola, Petter Bøckman e Lauri Lukka.

O quarto capítulo expõe possíveis interpretações da relação entre o *roleplay* e as histórias de vida dos *players*, como sugere seu título. Trata-se do ponto focal do estudo, uma vez que interpreta as relações entre a narrativa produzida a partir da observação de uma sessão de jogo e as entrevistas dadas pelos participantes.

10. Grupo de Pesquisa em Narrativas Midiáticas. Disponível em: <http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/ 4738713050049243>. Acesso em: 28 abr. 2016.
11. Grupo de Pesquisa Mídia e Estudos do Imaginário. Disponível em: <http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/ 2442908520917272>. Acesso em: 28 abr. 2016.

O capítulo *Considerações* finaliza a dissertação, ao realizar um *debrief*[12] da pesquisa. Nesse âmbito, discute a relação entre o referencial teórico pesquisado e os achados empíricos, sempre evidenciando que se trata de uma possibilidade dentre a miríade de interpretações possíveis. Alé m disso, expõe outros questionamentos levantados no decorrer da pesquisa, material que suscita futuros estudos relacionadas ao tema.

Dessa forma, ao tratar a presente pesquisa como um metajogo, de maneira sintética, o segundo capítulo *apresenta o jogo*, o terceiro capítulo *conceitua o jogo*, o quarto capítulo *joga o jogo*, e o quinto capítulo *discute o jogo*.

12. Debrief, com uma das traduções possíveis sendo interrogatório, é uma prática comum em larps. Consiste numa conversa após o término do jogo, onde se dialoga sobre a experiência de cada um dos participantes.

2 ESTRUTURA METODOLÓGICA

A presente pesquisa ampara-se no uso da fenomenologia, abordagem filosófica que "compreende que o mundo está ali, antes da reflexão e do julgamento humanos, demandando, portanto, neutralidade do pesquisador para descrever a experiência, sem sobrepor suas referências, crenças e seus valores" (MARTINEZ; SILVA, 2014, p. 1).

Evidencia-se a busca pela neutralidade por meio do conceito de redução fenomenológica, ou seja, "colocar em suspenso os conhecimentos, ideias, teorias e preconceitos, retornando assim, à experiência do sujeito, visando alcançar a essência do conhecimento" (DUTRA, 2002, p. 376). Ainda de acordo com a psicóloga Elza Dutra, através dessa perspectiva, "é possível captar o sentido e o significado que as experiências possuem para as pessoas em seu viver" (DUTRA, 2002, p. 376). Contudo, baliza-se na afirmação do filósofo francês Maurice Merleau-Ponty (1908-1961) de que "o maior ensinamento da redução é a impossibilidade de uma redução completa" (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 22). A partir disso, Dutra expõe que "a redução fenomenológica consiste numa profunda reflexão que nos revele os preconceitos em nós estabelecidos e nos leve a transformar este condicionamento sofrido em condicionamento consciente, sem jamais negar a sua existência" (DUTRA, 2002, p. 376). Em suma, uma posição de "ver com olhos livres" (ANDRADE, 1978a, p. 9).

Essa postura neutra ampara-se no conceito flusseriano da crença zero (abordada com maior amplitude no capítulo posterior), sintetizada como a prontidão para a adoção de um novo conjunto de elementos submetidos a um conjunto específico de regras (FLUSSER, 1967), admitindo-se que a realidade estaria na soma de todos os pontos de vista

(MARTINEZ; SILVA, 2014). Para tanto, embora essa pesquisa contenha um elemento puramente prático, a própria contraparte teórica também é tratada como um processo empírico, pois tem-se aqui os resultados da vivência do pesquisador ao ter contato com diversas concepções do objeto estudado, apontando para uma descrição "da experiência baseada na observação, ainda assim sabendo que ela permite várias interpretações" (MARTINEZ; SILVA, 2014, p. 6).

Flusser, pensador de "postura fenomenológica" (MARTINEZ; SILVA, 2014, p. 5), explicita que "jogos ocorrem em jogos" (FLUSSER, 1967, p. 4), ao apontar que, "toda vez que procuramos pela origem de um jogo esbarraremos contra um metajogo" (FLUSSER, 1967, p. 4), alertando que "a relação entre um jogo e seu metajogo não é simples. O meta jogo torna-se inefável para o jogo" (FLUSSER, 1967, p. 4), embora, compensando esse elemento, "todo jogo abre uma competência nova para ser o seu metajogo" (FLUSSER, 1967, p. 4), de maneira que "com a competência nova todo jogo deflagra um universo. E este universo, embora de certa forma englobado pelo universo do metajogo, não está incluído nele" (FLUSSER, 1967, p. 4). Essas observações criam o olhar dessa pesquisa como um metajogo do jogo narrativo. Ao adotar esse olhar de jogador, além de pesquisador, reforça-se a busca pela postura neutra, amparado pela proposição de que jogar o jogo é algo completamente distinto de escrever sobre o jogo. Busca-se ainda "a permissão e o rigor de um método que se possa construir em paralelo, com o olhar para os objetos da comunicação, que se descubra no processo e que seja transitório e flexível como a própria comunicação" (SILVA; SILVA, 2012, p. 35).

Os itens subsequentes relacionam-se com os passos da pesquisa, a partir da proposta de Monica Martinez e Paulo Celso da Silva sobre o uso da fenomenologia como método em Comunicação (MARTINEZ; SILVA, 2014), explicitando o percurso e as técnicas escolhidas em cada um deles.

2.1 Revisão de literatura

Esse percurso inicia-se antes mesmo do projeto que gerou essa pesquisa, em conversas informais entre o autor e outros pesquisadores do objeto estudado. Ali, as primeiras impressões e observações sobre o olhar acadêmico para o assunto surgiram, elementos levados ao que viria a ser o projeto da presente pesquisa. Porém, existiu a percepção de que isso poderia levar ao enviesamento desse estudo, reforçado pela tendência dos jogadores de isolarem-se e cercarem-se de obscurantismo (HUIZINGA, 2000), trazendo interpretações errôneas (ou mesmo o desconhecimento total sobre o assunto), tanto pelo público em geral quanto por meios formais, tais como a mídia especializada e o próprio meio acadêmico. Explica-se: dependendo do jogo ao qual o interlocutor se refere, alguns conceitos são admitidos como corretos, rejeitando todos os outros como pertencentes ao mesmo objeto de estudo. Exemplifica-se tal afirmativa ao apontar que, para jogadores/pesquisadores de RPG mais tradicionais (termo aqui utilizado para identificar os jogos lançados até a década de 1990), a presença de um árbitro (sob alcunhas tais quais Mestre, Narrador ou Moderador) é imprescindível, e rejeita-se o conceito de narrativa compartilhada, onde tal posição é inteiramente descartada. Por outro lado, para a vertente nórdica de larps, todo e qualquer mecanicismo representa um antagonismo ao jogo ali estudado. Obviamente, tais exemplos são generalizações, mas servem para demonstrar hábitos que podem contaminar a visão, e consequentemente, a produção acadêmica do pesquisador.

Posição igualmente contaminadora é a dos meios noticiosos, que por vezes distorcem de maneira negativa os jogos, gerando até mesmo perseguições aos jogadores, fato já ocorrido e documentado tanto no Brasil (VASQUES, 2008) quanto nos Estados Unidos (STARK, 2012b). Outro engano comum está na prática de estudar tais jogos sob o mesmo contexto, e a mesma perspectiva, dos *games* digitais, ignorando-se assim as particularidades de uma mídia primária e, portanto, presencial (BAITELLO JUNIOR, 2012a). A partir dessa problematização, toma-se o segundo movimento dentro desse passo, que é a busca de literatura fora daquilo que é considerado canônico dentro dos estudos dos jogos narrativos.

A postura adotada foi a de procurar o debate sobre referenciais buscados. No decorrer do segundo semestre de 2015, a participação em congressos possibilitou a discussão acerca:

1. do objeto como uma ferramenta para a execução de entrevistas (IUAMA, 2015a);

2. das configurações dos papéis dentro do jogo (IUAMA, 2015b);

3. de um comparativo entre a repercussão midiática sobre o tema em diferentes países (IUAMA, 2015c);

4. da possibilidade de utilizar-se das histórias de vida como aporte metodológico para o estudo dos participantes do jogo (IUAMA, 2015d); e

5. das características da ação que diferem os jogos narrativos de outras modalidades lúdicas e da performance (IUAMA, 2015e).

Após receber novos olhares por meio dessas discussões, o resultado desse passo inicial, desejável no trabalho científico independentemente da proposta metodológica adotada, pode ser visto no capítulo posterior.

Nesse tópico, porém, a intenção foi a de registrar o percurso que gerou o presente resultado.

2.2 Observação participante

Terminado o metajogo (FLUSSER, 1967) da teoria sobre jogo, praticado na revisão de literatura, a proposta da pesquisa é a de entrar em campo, que opera (balizado na terminologia flusseriana) com elementos e regras diferentes da pesquisa bibliográfica. Para esse segundo metajogo, o de observar o jogo, adota-se a técnica da observação participante. De acordo com a comunicóloga Cicilia Maria Krohling Peruzzo, a observação participante é uma técnica que "consiste na *inserção* do pesquisador no *ambiente natural* de ocorrência do fenômeno e de sua *interação* com a situação investigada" (PERUZZO, 2012, p. 125), e que "se concretiza na coleta e análise de dados primários empíricos" (PERUZZO, 2012, p. 144). Implica na "presença constante do observador no ambiente investigado" (PERUZZO, 2012, p. 126), assim como "compartilhamento, pelo pesquisador, das atividades do grupo ou do contexto que está sendo estudado, de modo consistente e sistematizado" (PERUZZO, 2012, p. 126). Consequentemente, também implica na necessidade do pesquisador assumir um papel diferente do seu habitual enquanto pertencente àquele grupo (PERUZZO, 2012).

Dentre os motivos que levaram a essa opção, Ciro Marcondes Filho aponta para a sua importância na Comunicação, ao afirmar que "o observador é necessariamente participante, não há como estudar a comunicação estando fora dela, como um objeto estranho, distante, em outro contexto de espaço e tempo" (MARCONDES FILHO, 2008, p. 152). Também destaca-se a potencialidade de "atingir um elevado grau de profundidade" (PERUZZO, 2012, p. 130) no âmbito da pesquisa qualitativa, "extremamente válida para estudos em que as evidências

de natureza qualitativa trazem um tipo de conhecimento que o dado quantitativo, ou a informação estatística, não consegue captar em sua plenitude" (PERUZZO, 2012, p. 143-144).

De acordo com a pesquisadora e docente nas áreas de Administração e Educação Arilda Schmidt Godoy, sublinha-se ainda que:

> [...] parte de questões ou focos de interesses amplos, que vão se definindo à medida que o estudo se desenvolve. Envolve a obtenção de dados descritivos sobre pessoas, lugares e processos interativos pelo contato direto do pesquisador com a situação estudada, procurando compreender os fenômenos segundo a perspectiva dos sujeitos (GODOY, 1995, p. 58).

Alguns aspectos, tais como o fato de que "a pesquisa qualitativa tem o ambiente natural como fonte direta de dados e o pesquisador como instrumento fundamental" (GODOY, 1995, p. 62), ser descritiva (GODOY, 1995) e a preocupação primeira do investigador ser "o significado que as pessoas dão às coisas e à sua vida" (GODOY, 1995, p. 63), são considerados essenciais por Godoy para que se possa identificar uma pesquisa de caráter qualitativo. Um último aspecto também é apontado pela pesquisadora, esse com maior aderência à presente discussão. Godoy afirma que:

> Como os pesquisadores qualitativos não partem de hipóteses estabelecidas *a priori*, não se preocupam em buscar dados ou evidências que corroborem ou neguem tais suposições. Partem de questões ou focos de interesse amplos, que vão se tornando mais diretos e específicos no transcorrer da investigação. As abstrações são construídas de baixo para cima. Quando um pesquisador de orientação qualitativa planeja desenvolver algum tipo de teoria sobre o que está estudando, constrói o quadro teórico aos poucos, à medida que coleta os dados e os examina (GODOY, 1995, p. 63).

No tocante à postura do pesquisador, opta-se pela observação revelada, formal e periférica, ou seja, o grupo tem "conhecimento de que está

sendo investigado" (PERUZZO, 2012, p. 134), a inserção do pesquisador no grupo "passa por algum processo de autorização formal" (PERUZZO, 2012, p. 142) e o mesmo só acompanha os momentos e realizações "que têm relação direta com o objeto de estudo" (PERUZZO, 2012, p. 142). Além disso, de acordo com as pesquisadoras Marina de Andrade Marconi e Eva Maria Lakatos, a observação ocorrerá de maneira artificial, ou seja, "o observador integra-se ao grupo com a finalidade de obter informações" (MARCONI; LAKATOS, 2002, p. 91). Justifica-se tal escolha com a afirmação de que, "mesmo querendo fazer-se passar por outro, o pesquisador, sendo estranho ao ambiente pesquisado, nunca será idêntico aos observados, até porque sua própria história e o seu modo de ver o mundo serão diferentes" (PERUZZO, 2012, p. 127). Peruzzo salienta que:

> O pesquisador se insere no grupo pesquisado, participando de todas as suas atividades, ou seja, ele acompanha e vive (com maior ou menor intensidade) a situação concreta que abriga o objeto de sua investigação. Porém, o investigador não 'se confunde', ou não se deixa passar por membro do grupo. Seu papel é o de observador (PERUZZO, 2012, p. 134).

Ainda que observador, o pesquisador é autônomo, ou seja, "o 'grupo', ou qualquer elemento do ambiente, não interfere na pesquisa, no que se refere à formulação dos objetivos e às demais fases do projeto, nem no tipo de informações registradas e nas interpretações dadas ao que foi observado" (PERUZZO, 2012, p. 134). Contudo, Peruzzo alerta que:

> A transformação da relação sujeito-objeto em sujeito-sujeito não implica a aceitação da interferência *deliberada* do subjetivismo e de preconceitos fincados em pressupostos político-ideológicos, indubitavelmente presentes em cada pesquisador, na observação de um fenômeno comunicacional, nem na interpretação e análise dos dados observados. Do pesquisador engajado espera-se maturidade intelectual suficiente para processar sua investigação com base em hipóteses ou questões de pesquisa sustenta-

> das em teorias e, ainda, que possa captar os movimentos do fenômeno tais como são, distanciando-se, portanto, de suas idiossincrasias e de um olhar parcial, superficial ou falso da realidade, o que em absoluto significa acreditar na possibilidade de neutralidade na ciência. Em outras palavras, se a pesquisa for fundamentada em teorias, previamente selecionadas, concorrerá mais naturalmente para resultados fidedignos (PERUZZO, 2012, p. 141).

Ainda sobre a autonomia do pesquisador, opta-se pela postura de observador justificando que, numa postura mais ativa, potencializa-se o fato de que "o pesquisador pode modificar o contexto que pretende investigar" (PERUZZO, 2012, p. 142). Além disso, "ao mesmo tempo em que o investigador pode interferir no grupo pesquisado, ele se torna receptáculo de influências, estando sujeito a transpor um subjetivismo que poderia comprometer o estudo" (PERUZZO, 2012, p. 142). Conforme salienta a jornalista e pesquisadora Isabel Travancas, "embora haja um enorme espaço para a subjetividade do cientista social nesse tipo de pesquisa, os dados são formas objetivas e têm vida própria" (TRAVANCAS, 2012, p. 103).

A partir desse arcabouço teórico, o percurso metodológico dessa etapa da pesquisa consiste em participar de sessões de jogo para apresentar a linguagem e observar as narrativas tecidas pelos jogadores. A opção tomada foi a de alocar um total de 30 participantes em grupos de diversos tamanhos, com jogos distintos[13]. O número foi escolhido em virtude do jogo que, conforme será discutido adiante, foi eleito como o mais adequado para a fase seguinte da pesquisa. Uma vez que, na próxima etapa, 3 pessoas participarão, uma margem de segurança de 10 vezes esse número foi considerada adequada para submeter ao

13. Nessa fase da pesquisa, a maior parte dos jogos escolhidos foram poemas de representação de autoria do larp designer norueguês Matthijs Holter, disponibilizados gratuitamente. Disponível em: <https://norwegianstyle.wordpress.com/category/role-playing-poems/>. Acesso em: 27 jul. 2016.

Comitê de Ética em Pesquisa[14]. Sobre o tipo de jogo, a escolha é por larps, já que esses, conforme será comentado no capítulo seguinte, possuem um potencial de imersão maior, dada a dramatização das personagens por parte dos jogadores. Outro motivo da escolha é devido ao fato dos larps possuírem, no geral, mecânicas mais flexíveis e simples de serem explicadas a um público não familiarizado com essa mídia.

Para a escolha dos participantes, opta-se por alunos voluntários dos cursos de graduação em Psicologia e Comunicação Social da Universidade de Sorocaba[15], maiores de idade, sem restrições de gênero. Sobre a postura do pesquisador enquanto observador participante, o primeiro cuidado é que sua presença seja diegética (MONTOLA, 2012), pois "não há dúvida de que a desobediência às regras implica a derrocada do mundo do jogo" (HUIZINGA, 2000, p. 14). Nesse aspecto, o pesquisador está no jogo desempenhando uma personagem, mas uma personagem diferenciada, coadjuvante[16]. Com isso, a proposta é deixar claro que o observador e os outros participantes estão, na terminologia flusseriana, em jogos diferentes: os jogadores participam do jogo narrativo, ao passo que o observador é uma personagem nesse jogo (e, com isso, participa do mesmo), mas o jogo em que está inserido é a observação do jogo, metajogo do jogo narrativo que observa.

Dessa etapa inicial, cuja principal função é realizar uma triagem dos participantes quanto ao seu engajamento na atividade narrativa, o pesquisador escolhe um grupo de pessoas para realizar um segundo jogo. Os critérios de seleção, uma vez que não podem ser mensurados, dependem "basicamente da capacidade do investigador em captar, compreender, interpretar e analisar o fenômeno" (PERUZZO, 2012, p. 144).

---

14. Projeto submetido sob o CAAE 55591916.7.0000.5500, aprovado sob o Parecer nº 1.544.925, em 12 de maio de 2016.
15. A escolha por esses cursos é resultante da facilidade de acesso permitida ao pesquisador.
16. Os larps, e principalmente os tRPG, referem-se a esse tipo de personagem como NPC (*Non-Player Character*, traduzido como personagem não-jogador).

A compreensão, interpretação e análise, nesse caso, se daria por conta da própria observação, apoiada por anotações em caderno de campo para posterior consulta.

No âmbito dessa miríade de interpretações possíveis, esse estudo observa a proposta de Menezes e Martinez para o método fenomenológico do escritor e estudante de anatomia, física e botânica alemão Johann Wolfgang von Goethe (1749-1832). De acordo com os pesquisadores:

> [...] talvez apenas um jovem autor do século dezoito que transitasse pelos dois mundos, o da arte com sua visão pessoal e interiorizada e o da ciência com sua visão objetiva e exteriorizada como Goethe pudesse vislumbrar questionamentos que o levassem a propor um método que contemplasse ambas as perspectivas (MENEZES; MARTINEZ, 2007, p. 177).

A metodologia goethiana sustenta-se por três pilares. O primeiro deles é que "não há exatamente uma separação entre o observador e o fenômeno" (MENEZES; MARTINEZ, 2007, p. 181), pois "a cosmovisão goethiana trabalha muito com a questão da unidade visualizada pelos físicos contemporâneos. Em contraposição à visão aristotélica dominante, ele resgata o princípio fundamental da ideia" (MENEZES; MARTINEZ, 2007, p. 181). Compreende, portanto, que para o observador desse método, "apesar da roupagem cultural, o fenômeno que se desenrola à sua frente tem características universais" (MENEZES; MARTINEZ, 2007, p. 182). O pilar seguinte é o juízo contemplativo, segundo o qual "a compreensão em ambas dimensões, a saber interna e externa do fenômeno, sugere uma abertura à transcendência que o intelecto sozinho é incapaz de propiciar" (MENEZES; MARTINEZ, 2007, p. 182). O terceiro elemento é "notar de forma profunda e detalhada as transformações que ocorrem no fenômeno no tempo e no espaço" (MENEZES; MARTINEZ, 2007, p. 182), com o intuito de "perceber de que maneira uma forma se metamorfoseava gradualmente em outra, sem perder a noção de unidade entre as fases" (MENEZES; MARTINEZ, 2007, p. 182-183).

Para os autores, "esse método de compreensão da realidade sugere um olhar atento, feito com profundidade, que ao combinar capacidade intuitiva à analítica, permita revelar o novo no aparentemente comum" (MENEZES; MARTINEZ, 2007, p. 184).

Toma-se como aporte técnico a proposta de Dutra, de que:

> A narrativa contempla a experiência contada pelo narrador e ouvida pelo outro, o ouvinte. Este, por sua vez, ao contar aquilo que ouviu, transforma-se ele mesmo em narrador, por já ter amalgamado à sua experiência a história ouvida. A consonância com tal modo de pensar a experiência e a narrativa como a sua expressão, levam-nos a eleger a narrativa como uma técnica metodológica apropriada aos estudos que se fundamentam nas ideias fenomenológicas e existenciais. Através da narrativa, podemos nos aproximar da experiência, tal como ela é vivida pelo narrador. A modalidade da narrativa mantém os valores e percepções presentes na experiência narrada, contidos na história do sujeito e transmitida naquele momento para o pesquisador. O narrador não 'informa' sobre a sua experiência, mas conta sobre ela, dando oportunidade para que o outro a escute e a transforme de acordo com a sua interpretação, levando a experiência a uma maior amplitude, tal como acontece na narrativa (DUTRA, 2002, p. 373-374).

Evidencia-se que Dutra utiliza os termos narrativa e experiência na perspectiva benjaminiana (BENJAMIN, 1994), que será abordada com maior profundidade posteriormente. Portanto, é a própria experiência vivenciada pelo pesquisador que procura identificar potenciais narradores para a etapa seguinte da pesquisa.

O jogo escolhido para essa segunda etapa, não-relacionado à triagem e sim objeto direto desse estudo, é *Sê um viajante numa noite de inverno* (PRADO, 2015). Com o título inspirado na obra *Se um viajante numa noite de inverno* (CALVINO, 1999), o larp consiste na seguinte proposta:

> Três desconhecidos compartilham uma mesa, a luz de uma vela e uma bebida forte numa hospedaria qualquer. Todos viajam há um certo tempo e continuarão na estrada após esta noite. Enquanto as horas avançam, conversam para esquecer do frio e aguardar o sono (PRADO, 2015, p. 213).

A partir disso, cada um dos 3 participantes "representará um desses personagens ao lado de outras duas pessoas, procurando agir, pensar e sentir como se fosse ele" (PRADO, 2015, p. 213). A motivação para tal escolha é oriunda de uma das orientações do roteiro do larp. Nela, o *larper* Luiz Prado afirma que:

> Seu personagem em *Sê um viajante numa noite de inverno* é uma versão alternativa de si próprio. Imagine que você, certo dia, decidiu abandonar tudo e sair numa longa viagem. Pense nas motivações que o levaram a tomar essa decisão e como isso torna seu novo eu diferente ou parecido com você mesmo (PRADO, 2015, p. 213).

Dessa forma, apresenta-se aqui a interface entre jogador e personagem, objeto desse estudo. Embora balizado na afirmação do pesquisador Paulo Celso da Silva de que "o observador não quer repetição. Quer reflexão" (SILVA, 2014, p. 203), o segundo jogo é submetido a gravação em vídeo para posterior consulta, além das notas em caderno de campo.

2.3 Histórias de vida

Dessa forma, uma vez gravado o jogo envolvendo os três participantes previamente selecionados, esse estudo prossegue por meio de entrevistas com cada um deles. Para essa etapa, optou-se pelo uso das histórias de vida, que, "enquanto uma técnica de pesquisa

qualitativa, tem sido empregada quando se busca a compreensão com profundidade e particularidade do comportamento" (MARTINEZ, 2015b, p. 76), pois "permite registrar fragmentos panorâmicos, como se fossem fotografias de um dado instante espaço-temporal (como no perfil jornalístico) ou a integralidade mais ampla da vida (caso das biografias) de indivíduos ou grupos sociais" (MARTINEZ; SILVA, 2014, p. 8). As histórias de vida são utilizadas por diversas plataformas contemporaneamente, sendo o cinema documental (JOGO, 2007; HUMAN, 2015), os quadrinhos (SPIEGELMAN, 2009) e os podcasts[17] (MIZANZUK, 2015) apenas alguns dos possíveis exemplos.

A justificativa para a combinação entre as histórias de vida e a observação participante é de que "por vezes apenas uma técnica pode não ser suficiente para dar conta do fenômeno, sendo necessário um conjunto delas para a realização da pesquisa" (MARTINEZ, 2015b, p. 85). A partir de apontamentos da jornalista e pesquisadora Dulcília Schroeder Buitoni, o pesquisador Edvaldo Pereira Lima indica o uso conjunto das histórias de vida e da observação participante como um poderoso instrumental para os processos de captação, "uma vez que utiliza a vivência do entrevistado de maneira longitudinal, buscando encontrar padrões de relações humanas e percepções individuais, além de interpretações sobre a origem e o funcionamento dos fenômenos sociais" (BUITONI apud LIMA, 2009, p. 93).

Esclarecendo o caráter interdisciplinar da entrevista, Marconi e Lakatos a definem como um "importante instrumento de trabalho de vários campos das ciências sociais ou de outros setores de atividades, como da Sociologia, da Antropologia, da Psicologia Social, da Política, do Serviço Social, do Jornalismo, das Relações Públicas, da Pesquisa de Mercado e outras" (MARCONI; LAKATOS, 2002, p. 93). Dentre os campos, destaca-se a utilidade e precisão (MARTINEZ, 2015b) metodológica da História Oral.

17. Termo utilizado para designar a transmissão (*cast*) pessoal e sob demanda (*personal on demand*, abreviado como *pod*) de arquivos de áudio.

Para o historiador José Carlos Sebe Bom Meihy (1998), as etapas que definem o procedimento da técnica constituem-se em: elaboração do projeto; definição dos entrevistados; planejamento e condução das gravações; transcrição das gravações; conferência com o(s) entrevistado(s); obtenção de autorização; arquivamento e publicação dos resultados.

A História Oral parte de um pressuposto similar à postura fenomenológica aqui abordada, uma vez que ela "se trata de uma versão do fato, e não de uma verdade absoluta" (MARTINEZ, 2015b, p. 81). Portelli atenta que "a primeira coisa que torna a história oral diferente, portanto, é aquela que nos conta menos sobre *eventos* que sobre *significados*" (PORTELLI, 1997, p. 31) uma vez que "fontes orais contam-nos não apenas o que o povo fez, mas o que queria fazer, o que acreditava estar fazendo e o que agora pensa que fez" (PORTELLI, 1997, p. 31), dada a importância de "não ser a memória apenas um depositário passivo de fatos, mas também um processo ativo de criação de significações[18]" (PORTELLI, 1997, p. 33). Sobre essa distinção, alguns autores, como é o caso do sociólogo francês Daniel Bertaux, preferem o termo *narrativas de vida*, com intenção de distinguir entre a história da vida do entrevistado e a narrativa por ele produzida (BERTAUX, 2010). Contudo, apoiando-se no conceito de que "são necessárias abordagens mais integrais do real e do imaginário para se obter uma melhor compreensão do ser humano" (MARTINEZ, 2008, p. 20), opta-se manter o uso do termo *histórias de vida.*

Para Portelli, a pesquisa com fontes orais "sempre tem a natureza inconclusiva de um trabalho em andamento" (PORTELLI, 1997, p. 36), até mesmo pelo elemento de que o narrador é "empurrado para dentro da narrativa e se torna parte da história" (PORTELLI, 1997, p. 38), pois ele "é agora uma das personagens e o *contar* da história é parte da história

18. Sobre esse aspecto, abordado com maior profundidade no capítulo posterior, pode-se inferir a noção de ego, *personas* e sombras (JUNG, 2013). Ao mesmo tempo que uma *persona* demonstraria aspectos desejáveis do ego do indivíduo, ela ocultaria aspectos rejeitados. Dessa forma, a narrativa produzida pelo entrevistado receberia um filtro de sua própria estrutura psíquica, criando novas significações no processo.

que está sendo contada" (PORTELLI, 1997, p. 38). Posição próxima é defendida pela historiadora Susane Rodrigues de Oliveira, ao afirmar que "a imaginação do/a pesquisador/a intervém nos vazios deixados por tudo aquilo que ficou no silêncio" (OLIVEIRA, 2006, p. 215). A pesquisa de Oliveira visa a construção de uma:

> [...] história do possível, deixando claros os traços que me guiaram e os horizontes que me foram abertos. Não pretendo uma história da verdade, ao contrário, intento aqui uma história das mediações, das trilhas que não conduzem a castelos imaginários, mas a vestígios de um viver livre de nossas matrizes de inteligibilidade. Nada de sentidos absolutos e respostas definitivas, apenas minhas indagações que recusam, enquanto historiadora, o esquecimento da temporalidade em configurações 'naturais' do humano (OLIVEIRA, 2006, p. 215).

Martinez aponta que:

> Do ponto de vista da usabilidade, o emprego deste método em Comunicação pede alguns cuidados para que não se produza apenas mais uma entrevista superficial. O primeiro é a sólida pesquisa prévia sobre o estado da arte ou o campo da pesquisa. Há que se cuidar também da seleção de bons narradores (MARTINEZ, 2015b, p. 85).

Para essa seleção, conforme descrito anteriormente, os jogos da primeira fase serão utilizados sobre o cunho de entrevistas exploratórias (MARTINEZ, 2015b), atentando à potencialidade narrativa dos que serão selecionados para a presente fase. Entende-se que "lidar com histórias de vida, ou com qualquer método qualitativo, não é uma opção simples, pois há muitas variáveis e incertezas envolvidas no emprego da técnica" (MARTINEZ, 2015b, p. 86). Porém, conforme Martinez:

> [...] fica o desafio de se tentar compreender a mais profunda e, por vezes, indecifrável fronteira do conhecimento: o próprio ser humano. Nesse sentido, e enquanto as incertezas pessoais, sociais, cosmológicas se perpetuarem

> – e é essa inquietação que move a Ciência –, não há dúvida de que há e haverá um grande potencial de uso deste método não só em Comunicação, mas em todas as demais áreas científicas (MARTINEZ, 2015b, p. 87).

Uma vez escolhido o método e o grupo de entrevistados, conforme explicitado, cada uma das entrevistas tomará por base o uso da estrutura narrativa mítica, que "resgata o conceito de mito enquanto uma narrativa real" (MARTINEZ, 2008, p. 20). Martinez se apoia tanto na Jornada do Herói quanto na Biografia Humana, trazida ao Brasil pela médica Gundrun Burkhard, a partir da antroposofia, idealizada pelo filósofo austríaco Rudolf Steiner (1861-1925), que visa "ampliar o conhecimento do ser humano e do universo obtido pelo método científico convencional" (MARTINEZ, 2008, p. 146). Aplicadas ao universo da comunicação social, este possibilita que ambas "sejam um caminho possível que sirva para nortear a produção de relatos envolventes, que deem satisfação tanto aos autores da narrativa, pela qualidade obtida com o trabalho, quanto aos leitores, pela amplitude e fruição do texto" (MARTINEZ, 2008, p. 32).

A pesquisadora atenta ao elemento de que:

> [...] a aplicação dessa estrutura narrativa mítica à área da comunicação não pressupõe o afastamento do pensamento lógico ou científico, porém soma a estes as contribuições das artes, da religião e da filosofia. Ela agrega à razão atributos subjetivos, como as sensações, os sentimentos e as intuições para a produção de relatos mais integrais (MARTINEZ, 2008, p. 38).

Dessa forma, a proposta do uso da estrutura de narrativa mítica às entrevistas "antes de ser um modelo fechado, é um mapa de direções, de possibilidades. Como se sabe, o mapa, em si, não é a viagem" (MARTINEZ, 2008, p. 51), de modo que "ao se adotar a concepção da Jornada do Herói enquanto um mapa que transmite a experiência adquirida, esta metodologia pode ser aplicada a uma vida inteira ou a um episódio mais importante que se queira contar" (MARTINEZ, 2008, p. 62). Esse último caso

é o adotado na presente pesquisa, uma vez que o percurso metodológico aqui utilizado define que a entrevista priorizará o episódio relacionado ao jogo efetuado na observação participante (PRADO, 2015) que divide a vivência do jogador e da personagem, para posteriormente observar possíveis porosidades da narrativa do jogador na narrativa da personagem.

Para tanto, a corrente entrevista toma a estrutura proposta por Martinez (2008), com uma sistematização da Jornada do Herói desenvolvida a partir de Campbell (2004), Vogler (2006) e aulas com Edvaldo Pereira Lima, que trouxe a Jornada ao Jornalismo, "em sua busca por incorporar à prática jornalística recursos narrativos que deem sustentação a uma forma mais aprofundada de retratar a realidade" (MARTINEZ, 2008, p. 60). Martinez divide a jornada, e consequentemente a estrutura da entrevista, nos seguintes passos:

1. Partida

    1.1. **Cotidiano:** adicionada inicialmente por Vogler a partir da proposta original de Campbell, a abertura da narrativa apresenta o protagonista, além de sugerir o tom da história que irá se desenrolar.

    1.2. **Chamado à aventura:** aqui, ocorre algum evento responsável por quebrar a linearidade do Mundo Comum – o cotidiano do protagonista.

    1.3. **Recusa:** etapa em que o protagonista da narrativa tem incertezas acerca da entrada numa nova fase de sua vida e do abandono de sua atual situação.

    1.4. **Travessia do primeiro limiar:** trata-se do limite entre a aceitação ou recusa da nova fase pelo protagonista, o ponto que demarca a fronteira entre o conhecido e o desconhecido, a saída do Mundo Comum. Esse ato,

de caráter voluntário, é o que Campbell (2004) afirma diferenciar o herói da pessoa comum.

2. Iniciação

    2.1. **Testes, aliados, inimigos:** etapa que prepara o protagonista para os passos seguintes. Frequentemente relacionada a outros indivíduos, os coautores da narrativa. Martinez (2008) os divide nos seguintes arquétipos:

        2.1.1. *Mentor*: indivíduo cuja função é transmitir algum conhecimento para o protagonista.

        2.1.2. *Aliados*: aqueles que ajudam o protagonista em suas tarefas durante a Jornada.

        2.1.3. *Adversários*: competidores do protagonista.

        2.1.4. *Inimigo*: principal força motriz da narrativa, já que leva o protagonista a enfrentar suas limitações.

        2.1.5. *Vira-casaca*: indivíduo que oscila entre as funções de aliado e adversário.

        2.1.6. *Guardião*: protetor entre o que está aquém e além do limiar, costuma testar se o herói da Jornada é digno desta.

        2.1.7. *Bufão*: por meio do humor, tem função de auxiliar a conduzir mudanças na narrativa.

    2.2. **Caverna profunda:** nessa etapa, o protagonista checa se está preparado para a provação final da aventura.

2.3. **Provação suprema:** esse é o teste principal que, após superado, sagra um herói. O acontecimento central da narrativa.

2.4. **Encontro com a deusa:** trata-se do casamento místico (CAMPBELL, 2004), ou seja, a assimilação dos padrões arquetípicos do sexo oposto (MARTINEZ, 2008).

2.5. **Recompensa:** nessa etapa, o protagonista absorveu os ensinamentos ou vivências decorrentes da experiência fora do Mundo Comum.

3. Retorno

3.1. **Caminho de volta:** aqui, o protagonista inicia seu caminho de volta, para partilhar sua recompensa.

3.2. **Ressurreição:** o *clímax* da narrativa, onde pode ocorrer a catarse[19]. É nessa etapa que o protagonista passa pela sua purgação final antes de retornar ao seu cotidiano após a Jornada.

3.3. **Retorno com o elixir:** a última etapa da Jornada lida com o paradoxo de que o protagonista (ou o Mundo Comum) não é mais o mesmo após a Jornada.

Em conjunto a essa estrutura, observa-se o uso da Biografia Humana, uma vez que "a aplicação deste método como complementação da Jornada do Herói visa a aprofundar a compreensão dos conflitos da

19. Com base na discussão de Aristóteles (1966), Vogler afirma que "o drama grego se construía com a intenção de detonar um 'vômito' de emoções por parte da plateia, uma purgação dos venenos da vida cotidiana" (VOGLER, 2006, p. 201). A essa sensação de purificação oriunda de uma liberação emocional é dada o nome de catarse. Catarse é também abordada por Moreno (1978), como um dos propósitos terapêuticos do psicodrama.

história de vida em construção. Permite também entender a trajetória de forma integral, uma vez que os eventos são vistos como parte de um conjunto" (MARTINEZ, 2008, p. 148). O método divide a vida humana em fases, tomando por base elementos semelhantes entre as pessoas de acordo com a idade (BURKHARD apud MARTINEZ, 2008), sistematizados de sete em sete anos (setênios). Os setênios são agrupados em 3 fases distintas: desenvolvimento corporal, desenvolvimento da alma e realização da vida. Para a presente pesquisa, em conjunto à Jornada do Herói, pretende-se aplicar questionário referente ao setênio relacionado à Jornada, com o intuito de aumentar a profundidade da entrevista. Abaixo, segue a divisão proposta por Martinez (2008), a partir de leituras de Burkhard.

1. Fase do desenvolvimento corporal

    1.1. **0 aos 7 anos:** como nessa fase o indivíduo ainda se vê numa relação de unidade, o entrevistador deverá se preocupar com questões referentes à sensorialidade, relativas às primeiras memórias do entrevistado.

    1.2. **7 aos 14 anos:** nesse setênio, a atenção do entrevistador deve estar focada nas experiências marcantes da ampliação que o indivíduo sente ao deixar de se relacionar apenas com o lar para passar a se relacionar com o restante do mundo. O ingresso na vida escolar e o início da puberdade seriam algumas dessas experiências marcantes.

    1.3. **14 aos 21 anos:** o foco do terceiro setênio costuma ser a maturação sexual, assim como o processo de iniciação para ingressar na maturidade. Deve-se observar a luta pela conquista do espaço próprio, assim como o comportamento de andar em bandos para fortalecer sua própria personalidade.

2. Fase do desenvolvimento da alma

    2.1. **21 aos 28 anos:** a busca por autonomia costuma caracterizar esse setênio com uma forte experimentação do mundo e a forte identificação emocional (sem meio termo, a relação do indivíduo com algo costuma ser ou de amor ou de ódio intensos).

    2.2. **28 aos 35 anos:** nesse setênio, “a missão é integrar a razão e a emoção” (MARTINEZ, 2008, p. 169), de maneira que é importante o entrevistador buscar apreender como ocorre a implementação no mundo das habilidades desenvolvidas pelo entrevistado.

    2.3. **35 aos 42 anos:** fase caracterizada pela interiorização do indivíduo, onde questiona seus passos anteriores e vindouros.

3. Fase da realização da vida

    3.1. **42 aos 49 anos:** o início do temor da morte e a necessidade de transmitir os conhecimentos acumulados devem ser os focos do entrevistador nessa fase.

    3.2. **49 aos 56 anos:** a partir dessa fase, o entrevistador deve estar atento a necessidade de uma escuta cuidadosa e intuitiva, pois aqui o indivíduo está deixando sua fase ativa para passar a integrar a terceira idade, de modo que questionamentos relativos à saúde e à estabilidade financeira são pertinentes.

    3.3. **56 aos 63 anos:** o entrevistador deve focar nas questões relativas à saída do indivíduo da carreira profissional (aposentadoria) e sua relação com o mundo,

frequentemente passando a orientar as pessoas a sua volta.

3.4. **63 aos 84 anos:** nessa última etapa do método da Biografia Humana, o indivíduo se vê mais livre das questões profissionais e familiares, ao mesmo tempo em que tem de lidar com a degradação de seu corpo, todos fatores que devem ser observados pelo entrevistador.

A entrevista, dialógica (MEDINA, 1995) e compreensiva (KÜNSCH, 2014; MARTINO, 2014), é um método que, de acordo com o sociólogo estadunidense Robert Stuart Weiss, permite "aprender o que as pessoas perceberam e como interpretaram suas percepções. Nós podemos aprender como eventos afetaram os pensamentos e sentimentos delas" (WEISS, 1994, p. 1). Uma vez que se busca a visão do entrevistado, sem sobrepor as opiniões do entrevistador sobre o tema, seu uso reflete o caráter fenomenológico da pesquisa. As informações provenientes dela são tratadas pelo viés qualitativo nesse estudo, de maneira que "sua análise vai depender menos da contagem e correlação e mais de interpretação, síntese e integração. Os achados de um estudo qualitativo serão apoiados mais em citações e descrições de caso do que por tabelas e estatísticas" (WEISS, 1994, p. 3).

A aplicação do questionário (Apêndice), concebido através de perguntas fechadas com respostas abertas (WEISS, 1994), é feita com devida gravação do áudio, para posterior consulta.

2.4 Interpretação dos resultados

A partir dos diários de campo, das gravações das sessões de jogo e das entrevistas, acumulados às observações do pesquisador, esta fase debruça-se

sobre a interpretação dos dados. O método aqui empregado é a própria narrativa. O sociólogo estadunidense Karl Martin Monsma, docente do Programa de Pós-Graduação em Sociologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, esclarece sobre o emprego do método ao afirmar que:

> Encontra-se a narrativa por todas partes porque é uma das maneiras fundamentais que os seres humanos, inclusive cientistas sociais e historiadores, empregam para fazer sentido do mundo e explicar eventos. A narrativa também é um método de análise histórica. Para aqueles que acreditam que a narrativa é só descrição, a ideia de narrativa como análise não faz sentido, mas a narrativa pode ser usada para avaliar teorias e identificar causas e consequências de eventos. As teorias orientam a seleção dos elementos que entram em uma narrativa e a lógica das relações entre eles. Para avaliar teorias distintas, podemos comparar as narrativas que resultam delas. A melhor teoria é a que permite explicar melhor os processos; ou seja, permite a elaboração de uma narrativa mais coerente com os detalhes dos eventos (MONSMA, 2007, p. 3-4).

Dessa maneira, reconhecendo que a interpretação do pesquisador é apenas um dos possíveis olhares sobre o fenômeno, amparado na noção de que a narrativa é um padrão (e, portanto, dotado de estabilidade) de expressão e registro de vínculos e afetos referenciada na própria espécie humana (MENEZES; MARTINEZ, 2014), desenvolve-se o texto sobre os resultados percebidos. Com isso, assume-se o terceiro (e último) metajogo desse estudo: a narrativa do jogo, sobretudo na perspectiva benjaminiana (BENJAMIN, 1994) de um relato da experiência vivenciada pelo pesquisador. Como parte desejável do trabalho científico, é esse o resultado a ser apresentado aos entrevistados, para conferência e aprovação. Salienta-se aqui que quaisquer conteúdos vetados pelos participantes serão excluídos não somente da narrativa final, mas também dos registros em áudio.

O desenvolvimento dessa narrativa é constituído pela transcrição do material em áudio das entrevistas, já devidamente trabalhado no in-

tuito de conceder maior fruição do texto. Sobre esse aspecto, Martinez e Silva justificam que:

> Mesmo com o emprego do discurso científico, não se justifica, na área da Comunicação, artigos mal redigidos. Não se fala aqui apenas de erros ortográficos, mas se espera de um pesquisador da área uma escritura elegante, que respeite os cânones de um bom artigo, mas que também proporcione uma leitura envolvente (MARTINEZ; SILVA, 2014, p. 8-9).

Processo similar será feito com a sessão de jogo gravada, desenvolvendo-se a partir dela um texto. Contudo, reforçam-se as limitações dessa produção textual, dada a inabarcável dificuldade de transmitir a experiência e a vivência do jogo, repleta de gestos, olhares, sinestesias, silêncios e ruídos.

O material utilizado para citações no corpo da presente pesquisa é a produção textual resultante desse processo, composta tanto das entrevistas quanto do jogo. A partir dessa visão compreensiva os textos são interpretados, uma vez que, de acordo com Flusser (2007), as ciências da Comunicação e da Cultura seriam ciências do espírito, cuja competência seria interpretar, em contraponto às ciências da natureza, cuja competência é explicar.

3 REPERTÓRIO TEÓRICO

Com a intenção de compreender, mais do que definir, o objeto do presente estudo, este capítulo pretende circundar os jogos narrativos aqui pesquisados, evidenciando suas características, particularidades e limitações, com a preocupação de fugir das definições comercialmente utilizadas em prol de uma interpretação mais ampla de cada um dos elementos do meio estudado, assim como a trajetória histórica dessa modalidade lúdica. Seguramente, tal levantamento não pretende esgotar o tema: a proposta aqui é traçar um panorama das origens desses jogos, assim como àqueles jogos que são correlatos ou influenciados pelo objeto. O objetivo dessa abordagem seria buscar bases teóricas para propor a existência de um processo comunicacional presente tanto nos RPG quanto nos larps. A etimologia de processo comunicacional remete ao latim *procedere*, ir à frente, no sentido de avançar, e ao *communicatio*, tornar comum, com o sentido de compartilhar algo. Ao propor o processo comunicacional nos jogos narrativos, objetiva-se interpretar os movimentos que constituiriam um possível compartilhamento de algo entre os participantes destes jogos.

Parte-se do pressuposto que toda e qualquer atividade que envolva um aspecto lúdico e uma característica de narração possa ser chamada de jogo narrativo, das brincadeiras infantis aos mais sofisticados jogos empresariais. Apesar deste amplo escopo, busca-se nessa pesquisa focar em jogos nos quais ocorre o *roleplay*. O psicólogo romeno Jacob Levy Moreno (1899-1974), desenvolvedor do psicodrama, explicita que a raiz do *roleplay* é teatral, uma vez que o termo *role* é originário dos rolos (do latim *rotula*) em que os atores recebiam o texto de suas personagens (MORENO, 1978). Igualmente em português, a tradução

de *role* para papel compartilha a origem. Das possíveis traduções do termo *roleplay* para o idioma lusófono, dada a abrangência da palavra *play*[20], adota-se o termo desempenho de papéis, a partir da proposição do psicodramatista romeno, ao definir que:

> A percepção do papel é cognitiva e prevê as respostas iminentes. A representação do papel é uma aptidão de performance. Um alto grau de percepção do papel pode estar acompanhado de escassa aptidão para a sua representação e vice-versa. O desempenho de papéis (*role playing*) é uma função tanto da percepção como da representação de papéis. (MORENO, 1978, p. 29).

No decorrer desta pesquisa, portanto, assume-se a tradução de *roleplay* como essa composição entre um processo interno (percepção do papel) e um processo externo (representação do papel) por parte do indivíduo. O papel, por sua vez, seria "a forma de funcionamento que o indivíduo assume no momento específico em que reage a uma situação específica, na qual outras pessoas ou objetos estão envolvidos" (MORENO, 1978, p. 27), cujo caráter é interdisciplinar. Isso porque "atravessa as ciências do homem, a fisiologia, a psicologia, a sociologia, a antropologia, unindo-as num novo plano" (MORENO, 1978, p. 27), e por consequência pode ser dividido em três categorias: "papéis sociais, expressando a dimensão social; papéis psicossomáticos, que expressam a dimensão fisiológica;

20. Jogar, disputar, brincar, divertir-se, executar, representar, interpretar e desempenhar são alguns dos verbos abarcados pelo verbo *to play*. Nesse estudo, sempre que o termo jogo (ou jogador) for utilizado em português, deve-se observar essa noção ampliada evocada pelo verbo *to play*.

e papéis psicodramáticos, que constituem a expressão da dimensão psicológica do eu" (MORENO, 1978, p. 28).

Sobre o termo representação, o ator-pesquisador Renato Ferracini (2010) elucida que, na representação, o texto dramático situa-se entre o ator e o espectador, indicando que o ator é o elemento que conduz o processo. Em oposição, existe a interpretação, onde o texto dramático é o primeiro elemento da cadeia, colocando o ator como seu intermediário até terminar o processo no espectador. Embora a tradução comercialmente utilizada em livros de RPG publicados no Brasil para o termo *roleplay* seja interpretação, a ausência de um texto dramático conduzindo o ator (aqui também entendido como jogador) impede que esse processo ocorra, conforme literatura indicando o processo de *roleplay* dos RPG como representação (SARTURI, 2012). Evidencia--se, portanto, a importância para a presente pesquisa de destacar o processo interno do *roleplay*, um dos motivos pelo qual se adotou a terminologia moreniana, sendo o segundo dos motivos a importância dada pelo autor à espontaneidade (MORENO, 1978), no âmbito de que um ato espontâneo teria potencial para evidenciar uma expressão psicologicamente relevante, imediatamente identificada com o improviso existente nos jogos narrativos.

Embora possam ter suas origens traçadas até brincadeiras infantis imemoriais, ou ainda a práticas primevas de nossos ancestrais, os jogos narrativos aqui estudados surgiram de maneira comercial na década de 1970, nos EUA, com o lançamento do jogo *Dungeons & Dragons*, mais popularmente conhecido como D&D. Enraizado em jogos de tabuleiro denominados *wargames*[21](FINE, 2002), o jogo possui inspiração

21. Literalmente, jogos de guerra. Categoria de jogos de tabuleiro que procura simular situações de batalha, cuja origem pode ser traçada até o *Kriegsspiel* (Jogo de guerra, em alemão), um sistema de simulação utilizado para o treinamento de oficiais militares, desenvolvido pelo exército prussiano em 1812 e incorporado em seguida pelo exército alemão. No início do século XX, desenvolveram-se versões voltadas a civis que foram comercializadas, ganhando popularidade.

relevante na obra do escritor sul-africano John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973), retratando um ambiente pautado pela fantasia medieval, cravejado por criaturas mitológicas. É esse o primeiro jogo que recebe o rótulo de RPG, cuja principal diferença em relação aos jogos de tabuleiro (embora em seus primórdios também dependente do uso de tabuleiros e miniaturas) é a prática de descrição, tanto dos cenários e eventos do jogo quanto das ações das personagens, por parte dos jogadores, de maneira espontânea e improvisada. Nos anos seguintes, outros jogos com proposta parecida foram lançados e essa hegemonia da temática durou até que "no início da década de 80, começam a se multiplicar os novos cenários de RPG além de fantasia medieval, como os de super-heróis das histórias em quadrinhos, ficção científica, terror e comédia" (SCHMIT, 2008, p. 32).

Embora os cenários de RPG tenham recebido um aumento na diversidade nessa época, a estrutura permanecia quase inalterada: grande parte dos jogos desse período continua a se relacionar com autores de literatura de ficção. Na década de 1980, tornam-se famosos também os RPG de horror, com inspiração de autores como o estadunidense Howard Phillips Lovecraft (1890-1937), e os RPG de ficção científica, sobretudo os relacionados à literatura de temática dita como *cyberpunk*[22], que tem como um de seus maiores expoentes o escritor estadunidense William Gibson. É nessa época que surgem também as primeiras pesquisas envolvendo o tema, com o pioneirismo em 1983 por meio do estudo etnográfico denominado *Shared fantasy: Role Playing Games as social worlds* (Fantasia compartilhada: RPG como mundos sociais), de autoria do sociólogo estadunidense Gary Allan Fine (2002).

Da década de 1990 em diante, período que marca as primeiras publicações de RPG no Brasil (VASQUES, 2008), a pluralização dos RPG

22. *Cyberpunk* seria a junção de cibernética e punk, definida pela oposição *High Tech - Low Life*, relacionado a obras de ficção sobre futuros distópicos onde infere-se uma alta tecnologia aliada a uma baixa qualidade de vida. Disponível em: <www.cyberpunked.org/cyberpunk/>. Acesso em: 14 jun. 2016.

passou a ampliar-se. A busca de temáticas deixou de ter ligação com a literatura, permitindo que outras propostas pudessem ser exploradas. Um dos resultados desse processo foi a popularização de outro braço dos jogos narrativos, o larp, descrito como "uma experiência imersiva, uma vivência e um jogo relacional" (FALCÃO, 2013, p. 17). Sua origem, que numa versão mais primitiva poderia ser relacionada a práticas como as Saturnálias[23] romanas (MORTON, 2007), tem pontos de contato com os experimentos de jogadores de RPG, já na década de 1970, que buscavam outra maneira de explorar o *roleplay* de suas personagens, maneira na qual "os jogadores não ficam sentados descrevendo o que seus personagens estão fazendo; eles fazem as ações caminhando, conversando ou abrindo uma carta, por exemplo" (MIRANDA, 2005, p. 37). As reencenações históricas[24] também foram uma grande influência para os larps em sua aurora, o que auxiliou a formatar seus temas. Conforme aponta o pesquisador de larps Luiz Falcão, "ao que tudo indica, o larp chegou no Brasil de carona com o jogo de RPG *Vampiro: a Máscara*, na primeira metade dos anos 1990" (FALCÃO, 2014, p. 163). A falta de precisão na data que marca a chegada dos larps ao Brasil se justificaria pela impossibilidade de saber quando os jogadores começaram a se dedicar à dramatização, em contraponto à oralidade do RPG. Contudo, a presença de grupos de larp em meados dos anos 1990 sugere a data apontada por Falcão como plausível.

Sobretudo nos países nórdicos[25], o desenvolvimento do larp foi amplo. Ao passo que os RPG adotavam temáticas relacionadas majoritaria-

23. A Saturnália era um festival anual romano dedicado ao deus Saturno, marcando o solstício de inverno. Durante o festival, uma prática recorrente era a de desempenhar papéis sociais diferentes dos habituais. Para maior aprofundamento em festas com as mesmas características, recomenda-se a leitura do conceito de *carnavalização* (BAKHTIN, 1993), objeto de estudo do filósofo russo Mikhail Bakhtin (1895-1975).

24. Conhecida em inglês como *reenacting*, a reencenação histórica é uma performance que visa recriar um período ou evento histórico.

25. Países nórdicos é o nome habitualmente dado ao conjunto formado por Dinamarca, Suécia, Finlândia e Noruega entre os praticantes de larp, dada a afinidade da produção e das proposições características desses países no que diz respeito ao larp. No decorrer dessa pesquisa, sempre que for usado o termo nórdico, a referência é a esses quatro países.

mente à ficção e à fantasia, nesses países a busca do reconhecimento do larp como expressão artística com linguagem autônoma norteou os *larp designers* (desenvolvedores de larp) no final da década de 1990.

Em 1999, os noruegueses Eirik Fatland e Lars Wingård criaram o manifesto Dogma 99, que buscava, entre outras coisas, o reconhecimento do larp como arte, como mídia (em oposição à visão vigente, que era de gênero), a dissociação dos RPG (até então considerado apenas uma variante deste) e uma postura contrária ao mecanicismo então predominante nos RPG que expandiam-se para o larp (FATLAND; WINGÅRD, 2003).

A definição usada por Fatland e Wingård no manifesto, ao apontar que "um larp é um encontro entre pessoas que, através de seus papéis, relacionam-se umas com as outras num mundo ficcional" (FATLAND; WINGÅRD, 2003, p. 23), evidencia a abrangência pretendida e o desprendimento da temática predominante no mercado da época.

No mesmo ano, o autor e *game designer* finlandês Mike Pohjola desenvolveu o manifesto da Escola de Turku, que visava a imersão como característica essencial do *roleplay*, onde define "desempenho de papéis como imersão em uma consciência externa (a personagem) e interação com seu entorno" (POHJOLA, 2003, p. 34). Pohjola, por sua vez, não dissocia os larps dos RPG[26], apontando-os como dois dos infinitos caminhos possíveis para desempenhar um papel (POHJOLA, 2003).

Nessa época, em grande parte por conta do ativismo nórdico no reconhecimento do larp como mídia/expressão artística, ocorreu um aumento nos estudos relacionados aos jogos narrativos. O Brasil não só passou da fase de pioneirismo nos estudos relativos ao as-

26. Vários autores, como Pohjola, se referem ao RPG como tRPG (*tabletop Role-Playing Game*), inclusive no Brasil, onde utiliza-se a expressão RPG de mesa.

pecto (e ao uso) educacional desses jogos (SCHMIT, 2008) mas, como aponta a socióloga estadunidense Whitney Beltrán, tornou-se referência internacional sobre o tema (BELTRÁN, 2012).

A partir do final da década de 1990 e principalmente nos anos 2000, o número de eventos ao redor do mundo relacionando RPG e/ou larp com estudos acadêmicos cresceu. Em 1997, surge a *Knutepunkt*[27], conferência itinerante entre Noruega, Suécia (onde recebe o nome de *Knutpunkt*), Dinamarca (*Knudepunkt*) e Finlândia (*Solmukohta*), cujo enfoque é o reconhecimento do desempenho de papéis como forma de arte. As incompatibilidades linguísticas entre os países levaram à adoção do inglês como idioma padrão da conferência, fator que possibilitou a difusão da produção acadêmica decorrente do evento. No Brasil, como reflexo da ênfase em estudos educacionais, ocorreram, entre 2002 e 2006, os quatro Simpósios de RPG e Educação, sediados em São Paulo. Nos Estados Unidos, a *Wyrd Con Interactive Theatre Convention*[28], ou simplesmente *Wyrd Con*, foca na demonstração de experiências educacionais envolvendo o larp desde 2010. Ressalva-se que existe um grande número de outras convenções, mas estas são algumas das que se destacam por seu enfoque ser o da produção teórica, ao passo que a grande maioria dos eventos envolvendo RPG e larp é para a prática do jogo.

É justo, contudo, mencionar o conjunto de jogos que receberam influência dos jogos narrativos ao longo dos anos. Na década de 1980, popularizam-se os livros-jogo (no Brasil também conhecidos por aventuras-solo). Tratam-se de obras literárias com opções que devem ser tomadas pelo jogador ao final de cada parágrafo, levando o leitor a um novo parágrafo de acordo com o número da opção escolhida. “Há

27. Palavra norueguesa cuja tradução é, aproximadamente, ponto de encontro. Nos demais idiomas, a tradução prevalece.
28. Evidencia-se aqui o uso da expressão *Teatro Interativo* para abarcar os jogos narrativos nos EUA, diferente da postura nórdica do reconhecimento do larp como linguagem artística autônoma.

diversos caminhos e finais que o jogador pode percorrer e encontrar, transformando assim o livro em uma espécie de caleidoscópio de histórias, o qual o leitor tem a cada vez a possibilidade de uma nova história" (SCHMIT, 2008, p. 53). Os livros-jogo certamente não surgiram por consequência dos jogos narrativos, como pode-se observar em obras como *O jogo da amarelinha* (CORTÁZAR, 1987), do escritor argentino Julio Cortázar (1914-1984), lançada em 1963 e *Se um viajante numa noite de inverno* (CALVINO, 1999), do escritor italiano Ítalo Calvino (1923-1985), lançada em 1979. Porém, mesmo que obras como a de Calvino clamem por uma postura ativa do leitor, de modo similar a um livro-jogo (GOBIRA, 2014), a popularização de livros com essa estrutura surge paralela à popularização dos RPG, sendo por muitas vezes publicados pelas mesmas editoras.

Além dos livros-jogo, os jogos denominados *play by* (jogar por) tornaram-se populares entre os jogadores de RPG de mesa, com o intuito de sobrepujar barreiras de distância e tempo. Os *play by* alteraram suas plataformas acompanhando o desenvolvimento tecnológico vigente, de maneira que tivemos jogos por correspondência (*play by mail*), por correio eletrônico (*play by e-mail*), por salas de bate-papo virtual (*play by chat*), por sítios virtuais (*play by forum*), por *softwares* de mensagens instantâneas e por *softwares* desenvolvidos para essa finalidade (chamados de mesas virtuais). A base comum de todos é a mesma: um jogador descreve as ações de sua personagem (nas primeiras plataformas, por meio da escrita, mas atualmente é possível utilizar-se de plataformas que permitem o uso da fala) e envia o conteúdo para o(s) outro(s) jogador(es) participante(s), que então responde(m) e prossegue(m) com o processo.

Da interface entre reencenações históricas e larps, iniciam-se as batalhas campais, atividade que envolve o uso de *boffers*, ou armas de espuma, em simulações de combate com ambientação majoritariamente medieval. O marco do início dessa prática é o surgimento em 1977 do grupo *Dagorhir* (ainda em atividade), nos Estados Unidos.

No início dos anos 1990, surgem também os *card-games*[29], jogos que contam com elementos tanto de jogos de baralho como de jogos de estratégia (MIRANDA, 2005). Dos pontos de contato com RPG, pode-se evidenciar a temática e a origem comum remetendo aos *wargames*.

As *escape rooms*[30] (salas de fuga) surgem nos anos 2000, a partir da proposta de que os jogadores devem realizar uma série de tarefas pré-determinadas (ainda que desconhecidas pelos participantes) no intuito de escapar de uma sala previamente preparada dentro de um tempo definido. A justificativa para essa fuga ficcional é oriunda de uma narrativa que tem intuito de imergir os jogadores na experiência. Embora contenha muitos elementos dos larps, as *escape rooms* foram principalmente influenciadas por um gênero de jogos eletrônicos de nome similar, os *escape the room games* (jogos de fugir da sala).

Outro conjunto de jogos derivado dos RPG de mesa são os eRPG (*eletronic RolePlaying Games*), jogos nos quais um único jogador controla uma personagem (ou ocasionalmente um grupo de personagens), tomando decisões e (na grande maioria dos jogos) evoluindo sua personagem no decorrer de uma narrativa, popularizados nas décadas de 1980 e 1990. A partir dos anos 2000, por decorrência da popularização da internet, assim como desenvolvimento de conexões mais robustas no quesito velocidade, um segundo grupo de jogos digitais relacionados aos RPG se desenvolveu: os MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*), plataformas de jogos similares aos eRPG, porém nas quais existe interação online entre milhares de jogadores.

A influência do jogo também transbordou para outras mídias, como adaptações dos cenários (por vezes chamados também de ambientações) de jogos para a literatura (CHARRETTE, 1995), para o cinema (MUTANT,

---

29. Jogos de cartas, em tradução livre, termo utilizado para diferenciar dos jogos de baralho tradicionais, devido ao uso de cartas específicas.
30. Também conhecidas por *escape games* (jogos de fuga).

2008), para séries animadas (DUNGEONS[31], 2006) e para séries de televisão (KINDRED, 2001).

Buscou-se evidenciar por meio desse levantamento histórico os pontos de contato, seja por origens comuns, seja por similaridades, entre os jogos narrativos, objeto desse estudo, das demais modalidades lúdicas frequentemente confundidas. A partir desse resultado, procura-se compreender os fatores que diferenciam o objeto deste estudo dos demais jogos, com o intuito de buscar uma interpretação que permita abarcar suas nuances. Isso porque alguns dos mais relevantes pesquisadores sobre o objeto (VASQUES, 2005; SERBENA, 2006; MIRANDA, 2008; SCHMIT, 2008; SARTURI, 2012) deixam a própria definição do jogo em segundo plano, ao dar-se ênfase maior ao tema do estudo do que ao objeto. Com isso, alguns conceitos podem ficar vagos ou nublados, como a prática comum observada de atrelar o conceito de jogos narrativos com as ferramentas que porventura possam ser utilizadas por eles, tais como poliedros, planilhas de anotação de personagens e presença de jogadores com posição de arbitragem. Todas essas características podem ser observadas em alguns (ou até mesmo na maioria) dos jogos, mas não necessariamente servem para categorizar um jogo narrativo como tal. Evidencia-se, contudo, que não existe nenhuma crítica quanto à postura dos pesquisadores referenciados pois, como aponta o ludólogo finlandês Frans Mäyrä, "o entendimento qualitativo do *role-playing*, como ele é experimentado, porque é praticado de certas maneiras e quais são seus potenciais, exige tamanha especialização que só pode ser encontrado sendo o próprio pesquisador um *role-player* ou *larper*" (MÄYRÄ, 2004, p. IX). Dessa maneira, para Mäyrä (2008), o próprio ato de jogar é um método nas pesquisas envolvendo jogos, dada a aridez de transpor as experiências do jogar para fora do ambiente lúdico.

31. A série animada citada teve o título traduzido no Brasil para *Caverna do Dragão*. Apesar da grande maioria do público desconhecer a relação entre a série e o RPG, a série teve popularidade relevante no país, chegando a ser homenageada no desfile da escola de Samba paulistana Dragões da Real no Carnaval de 2013. Disponível em: <www.escoladesambadragoes.com.br>. Acesso em: 19 jun. 2016.

3.1 O processo comunicacional

No decorrer desse capítulo[32], será fundamentado que, de maneira sintética, o jogo narrativo seria um evento voluntário, presencial, participativo e imediato, formatado por regras próprias que, assim como seus elementos, seriam mutáveis, o que as relacionaria ao improviso e à brincadeira. Seu rito consistiria na representação da realidade cotidiana, por meio do destacamento de certos conteúdos psíquicos do sujeito para um objeto, aqui denominado personagem, construído a partir de imagens primordiais da psique humana, mimetizados em camadas de interpretação poética. Ao mesmo tempo, consistiria na instituição de uma realidade imaginária de caráter mítico. Para que pudesse se relacionar com essa realidade imaginada, o jogador se vincularia com a personagem, ao moldar uma máscara psíquica entre ambos. Uma vez que essa realidade imaginada fosse assumida pelo jogador como única possibilidade de realidade durante o período de jogo, seria aberta a possibilidade de rebaixar temporariamente sua própria consciência, por meio de o representante assumir-se como o representado, numa vivência temporária, porém concreta, dessa realidade. Devido ao vínculo psicológico criado, essa experiência poderia transbordar para a vida cotidiana do participante, possibilitando assim aconselhar, afetar ou transformar sua personalidade.

Uma vez sintetizados seus elementos, procura-se evidenciar a possibilidade teórica de um processo comunicacional nos jogos narrativos. Um possível olhar, e consequente arcabouço teórico, seria proporcionado pelas Ciências da Religião. Conforme aponta Jorge Miklos, “a palavra *religare* é formada pelo prefixo *re* (outra vez, de novo) e o verbo *ligare* (ligar, unir, vincular). O *religare*, nesse sentido, é a

32. Evidencia-se aqui a preocupação na fruição da leitura. Os diversos conceitos abordados no decorrer desse parágrafo serão devidamente referenciados no final do capítulo, quando o mesmo trecho será repetido, contendo as devidas citações. Nesse momento, contudo, a intenção foi apresentar de maneira sucinta o que será abordado no decorrer do capítulo.

forma primeira de vínculo, concebida não só como vínculo entre os homens e seus deuses, mas especialmente entre os próprios homens" (MIKLOS, 2012, p. 18). Embora para a pesquisa de Miklos os termos *religare* e religião sejam trabalhados de maneira distinta, o próprio pesquisador aponta que "eles possam caminhar juntos" (MIKLOS, 2012, p. 18). Assim, entende-se "a religião como a arte de edificação de vínculos" (MIKLOS, 2012, p. 148). Observa-se ainda que, para Miklos, "comunicação não é transmissão de informação: é vínculo" (MIKLOS, 2012, p. 150).

Ainda no âmbito das Ciências da Religião, o cientista religioso romeno Mircea Eliade (1907-1986) aponta o sagrado como "uma realidade inteiramente diferente das realidades 'naturais'" (ELIADE, 1992, p. 16), ou seja, diferente das realidades que o ser humano "participa em sua existência cotidiana" (ELIADE, 1992, p. 28). Essa realidade sagrada se manifesta no que o autor chama de hierofanias. Eliade alerta que:

> Nunca será demais insistir no paradoxo que constitui toda hierofania, até a mais elementar. Manifestando o sagrado, um objeto qualquer torna-se *outra coisa* e, contudo, continua a ser *ele mesmo*, porque continua a participar do meio cósmico envolvente. Uma pedra *sagrada* nem por isso é menos uma *pedra*; aparentemente (para sermos mais exatos, de um ponto de vista profano) nada a distingue de todas as demais pedras. Para aqueles a cujos olhos uma pedra se revela sagrada, sua realidade imediatamente transmuda-se numa realidade sobrenatural. Em outras palavras, para aqueles que têm uma experiência religiosa, toda a Natureza é suscetível de revelar-se como sacralidade cósmica (ELIADE, 1992, p. 18).

Observa-se que para Eliade (1992) é do sagrado que provém a Ordem, o Cosmos, enquanto o profano é território do Caos. O mundo natural, profano, é amorfo, pois a noção de orientação, de forma e de sentido provém de um ponto específico, único, dado por meio de uma hierofania. Desse modo, "não se pode viver sem uma 'abertura' para o

transcendente; em outras palavras, não se pode viver no 'Caos'. Uma vez perdido o contato com o transcendente, a existência no mundo já não é possível" (ELIADE, 1992, p. 36).

Por depender da criatividade e da espontaneidade, o jogo narrativo ocupa-se com a criação e não com a procriação, o que, de acordo com Eliade (1992), manifestaria uma característica do sagrado. O cientista religioso romeno afirma que "toda experiência humana é suscetível de ser transfigurada, vivida num outro plano" (ELIADE, 1992, p. 140). Com isso, o indivíduo buscaria "a passagem da existência condicionada a um modo de ser não-condicionado, quer dizer, de perfeita liberdade" (ELIADE, 1992, p. 143). Sobre a relação entre o jogo narrativo e esse outro plano eliadiano, de caráter sagrado, as cientistas da Religião Eline de Oliveira Campos e Eunice Simões Lins Gomes apontam que:

> O mundo do jogo propicia ao indivíduo adentrar em um mundo ficcional, virtual, que dá acesso aos conteúdos do imaginário humano, o que pode levá-lo a estados de consciência comparados ao êxtase e ao transe, quando se aparta da realidade objetiva para viver, temporariamente, uma realidade construída por sua imaginação (CAMPOS; GOMES, 2012, p. 149).

Embora aponte sobre o cinema e a literatura, toma-se a liberdade de expandir o conceito de que, por meio das manifestações artísticas, "o homem moderno consegue obter uma 'saída do Tempo' comparável à efetuada pelos mitos" (ELIADE, 1992, p. 167). Para compreender mais sobre essa saída do Tempo, Eliade afirma que "o *Tempo de origem* de uma realidade, quer dizer, o Tempo fundado pela primeira aparição desta realidade, tem um valor e uma função exemplares. É por essa razão que o homem se esforça por reatualizá-lo periodicamente mediante rituais apropriados" (ELIADE, 1992, p. 76). Dessa maneira, "uma festa desenrola-se sempre no Tempo original. É justamente a reintegração desse Tempo original e sagrado que diferencia o comportamento humano *durante* a festa daquele de *antes* ou *depois.* (ELIADE, 1992, p. 76).

Aqui, faz-se necessária a observação da complementariedade entre mito e rito. Malena Contrera aponta que o ritual, ou "re-atual" (CONTRERA, 1996, p. 108) presentifica o mito, posição também defendida por Eliade (1992). Dessa forma, adota-se o ciclo representado pela noção de que o mito perpetua o rito, ao passo que o rito vivifica o mito. Ao compreender tanto um quanto o outro como narrativas, a diferença entre ambos estaria situada na temporalidade. Para o filósofo grego Aristóteles (384 a.C. – 322 a.C.), as narrativas cujas ações ocorrem no tempo presente seriam dramáticas, enquanto aquelas cujas ações se referem ao tempo passado seriam épicas (ARISTÓTELES, 1966). Com isso, pode-se afirmar também que o rito é dramático, enquanto o mito é épico.

Ainda no âmbito da relação entre as manifestações artísticas, Eliade (1992, p. 172) aponta que "a atividade inconsciente do homem moderno não cessa de lhe apresentar inúmeros símbolos, e cada um tem uma certa mensagem a transmitir, uma certa missão a desempenhar, tendo em vista assegurar o equilíbrio da psique ou reestabelecê-lo". Dessa forma, de acordo com Contrera (1996), os conteúdos míticos seriam reelaborados pela Mídia, utilizando-se de processos simbólicos que se assemelhariam entre si.

A partir desse aporte, pode-se interpretar que os jogos narrativos possuem duas dimensões. A primeira, transcendente[33], depende da imaginação dos participantes. Isso porque, conforme será exposto nesse capítulo, a essência de uma atividade lúdica encontra-se no imaginário. Apoiado em Eliade (1992), poderia ser chamada de dimensão sagrada. Já a segunda dimensão diz respeito a socialização dos indivíduos, uma vez que, por ser uma atividade participativa e praticada por um grupo de pessoas, depende do relacionamento

33. O paralelo entre os pares transcendência/sagrado e imanência/profano dá-se por meio do conceito de que a imanência teria relação com o que é inerente ao ser humano, a esfera do cotidiano, tal qual a socialização. Em contrapartida, a transcendência teria relação com o que está além de nosso alcance objetivo, como seria o caso da imaginação, aqui aproximada do sagrado (SANTOS; SILVA, 2015).

entre os envolvidos. Essa característica imanente configuraria uma dimensão profana (ELIADE, 1992).

Para conciliar ambas as dimensões toma-se o olhar da Comunicação por meio da Compreensão, na perspectiva de Dimas Künsch (2014), que se pauta (entre outros referenciais) na noção de *coincidentia oppositorum*, a partir de Nicolau de Cusa (1401-1464) e de Heráclito de Éfeso (535-475 a.C.). Tal noção, aqui traduzida como complementaridade dos opostos, será recorrente nessa pesquisa.

Conforme Contrera, o mito já conteria em si a ideia de complementaridade, exemplificado pela afirmação de que "na análise de textos míticos, os irmãos gêmeos nunca devem ser compreendidos separadamente, já que normalmente representam um conflito binário dentro de um mesmo núcleo significante" (CONTRERA, 1996, p. 68). Entende-se aqui que essas narrativas apresentam, na perspectiva dos pensadores franceses Edgar Morin e Jean-Louis Le Moigne, Complexidade, uma vez que:

> O pensamento complexo é, pois, essencialmente o pensamento que trata com a incerteza e que é capaz de conceber a organização. É o pensamento capaz de reunir (*complexus*: aquilo que é tecido conjuntamente), de contextualizar, de globalizar, mas, ao mesmo tempo, capaz de reconhecer o singular, o individual, o concreto (MORIN; LE MOIGNE, 2000, p. 206).

Enquanto complexas, interpreta-se as narrativas vistas nos jogos estudados como aquelas que unem as dimensões opostas observadas na leitura de Eliade (1992). Por meio da narrativa, estabelece-se um ambiente comunicacional que envolve tanto a imaginação quanto a socialização. Salienta-se, contudo, que essa seria uma solução nem sempre utilizada pelas mídias contemporâneas, já que muitas vezes, a solução encontrada para resolver a questão dos opostos seria:

> [...] a eliminação/supressão de um dos pólos; solução típica da cultura patriarcal autoritária, que opta por processos de exclusão e pela manu-

> tenção de um maniqueísmo que já se encontra identificável nas leituras que nossa cultura faz sobre suas origens. Se o binarismo tem suas origens míticas, já a solução de exclusão dada a esse conflito é tipicamente histórica e não-criativa (CONTRERA, 1996, p. 84).

A narrativa lúdica aqui observada, contudo, resolveria a tensão binária entre o factual e o imaginário (CONTRERA, 1996). Para Eliade (1992, p. 135), "o único meio de compreender o universo mental alheio é situar-se *dentro dele*, no seu próprio centro, para alcançar, a partir daí, todos os valores que esse universo comanda". Sendo uma narrativa criativa, apoia-se na noção de que "toda construção ou fabricação tem como modelo exemplar a cosmogonia" (ELIADE, 1992, p. 44), ou seja, "a passagem exemplar do virtual ao formal" (ELIADE, 1992, p. 147). Essa passagem, no âmbito dos jogos narrativos, poderia ser compreendida como a relação entre imaginário e vincular ou, conforme Cremilda Medina (2003), caos e cosmo.

Ao desempenhar um papel, o participante (jogador) se colocaria sob uma perspectiva diferente da cotidiana, imaginando-se como outra pessoa (personagem). Porém, para relacionar-se com outros participantes, haveria necessidade de sincronia entre os envolvidos. Observa-se, nesse contexto, que uma das funções da narrativa, seja sob a forma do rito ou do mito, é sincronizar (ELIADE, 1992; CONTRERA, 1996).

Para aprofundar cada um desses elementos (a saber: a dimensão sagrada, a dimensão profana e a narrativa que une ambas) amplia-se um conceito que vem sendo utilizado no estudo de jogos narrativos: o modelo triplo. Nesse modelo, os jogos são compostos por três aspectos:

1. **Dramático**: "que valoriza o quão bem as ações em jogo criam uma linha narrativa satisfatória" (BØCKMAN, 2003, p. 13).

2. **Lúdico**: "que valoriza resolver uma trama, ou criar uma se você é o organizador" (BØCKMAN, 2003, p. 13).

3. **Imersivo**: “que valoriza viver a vida do papel, sentindo o que o papel sentiria” (BØCKMAN, 2003, p. 13).

O larp *designer* norueguês Petter Bøckman desenvolveu esse modelo de categorização a partir de discussões anteriores. Sua principal fonte foi o *Threefold Model*[34], criado por John H. Kim em 1998, cuja definição foi abordada em 2001 por Ron Edwards no que ele chamou de GNS (*Gamism, Narrativism, Simmulationism*[35]). Ao comparar os três autores, nota-se que a substituição do termo *Dramatism* (dramático) por *Narrativism* (narrativo) nesse caso específico é meramente por conta dos jogos a que se referem. Nos larps, por exemplo, dramatiza-se, enquanto nos tRPG narra-se. Como mencionado anteriormente, a raiz dessa divisão estaria nas categorias narrativas vistas na *Poética* aristotélica, onde observa-se os gêneros literários divididos entre narrativo (ou épico), lírico e dramático, de acordo com o tempo da ação: passado (épico), presente (dramático) ou subjetivo (lírico) (ARISTÓTELES, 1966). Contudo, o presente estudo se refere à narrativa de maneira global, independente de uma classificação orientada pela temporalidade. A justificativa para essa opção é dada pelo pensador francês Roland Barthes (1915-1980). Para o autor, “a temporalidade não é mais do que uma classe estrutural da narrativa” (BARTHES, 1976, p. 37) uma vez que, sob a perspectiva da própria narrativa, “o que chamamos de tempo não existe, ou ao menos só existe funcionalmente, como elemento de um sistema semiótico” (BARTHES, 1976, p. 37).

Já os termos *Immersionist* (imersivo) e *Simmulationist* (simulacionista) apresentam diferenças em suas definições. De acordo com Pohjola, “imersão é inspirada e natural, (enquanto) simulação é consciente e forçada” (POHJOLA, 2014, p. 116). Os autores que utilizam o termo simulação, evidencia-se ainda, são vinculados à produção e ao desen-

34. Modelo tríplice. Disponível em: <http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/threefold/faq_v1.html>. Acesso em: 10 dez. 2015.

35. Lúdico, Narrativo, Simulacionista. Disponível em: <http://www.indie-rpgs.com/articles/1/>. Acesso em: 23 jul. 2015.

volvimento de RPG de mesa, enquanto a imersão é ligada ao estudo de larp, “onde a maioria das ações é realizada pessoalmente, não através de simulação” (BØCKMAN, 2003, p. 12). O intercâmbio desses termos será explorado no decorrer dessa pesquisa.

Parte-se aqui da interface dos elementos vistos no modelo tríplice de Bøckman com os estudos do campo da Comunicação, com o intuito de explorar a relação dessa mídia com o cotidiano extra-jogo dos participantes da experiência e buscar conceituações abrangentes. Para tanto, excetuam-se os jogos não-presenciais, podendo também ser descritos como jogos nos quais não ocorre a presença física de todos os participantes, assim como os jogos nos quais não é necessário mais de um participante. A justificativa decorrente disso origina-se tanto da definição de larp por Fatland e Wingård, que evidencia o encontro entre pessoas como requisito à experiência, quanto do apontamento de que “as especificidades do meio formatam as possibilidades de representação da pessoa que por meio dele se apresenta, se relaciona, e, consequentemente, tais especificidades dão forma também às possibilidades de percepção do outro” (CONTRERA; BAITELLO JUNIOR, 2010, p. 7).

Assim, uma possível interpretação dessa interface seria estudar cada uma das dimensões do jogo e sua relação com um dos pilares do modelo triplo. A dimensão transcendente poderia ser vista como relacionada ao lúdico. A dimensão imanente, dado seu caráter socializante, à imersão/simulação, uma vez que esse seria o modo como os participantes se relacionariam. Por fim, a narrativa que uniria ambas as dimensões seria estudada como o próprio pilar narrativo (compreendendo tanto narração quanto dramatização, conforme explicitado) do modelo triplo.

Destarte, optou-se por utilizar o termo imaginário para designar a junção da característica lúdica com a dimensão transcendente e o termo vincular para nomear a junção da imersão/simulação com a dimensão imanente, de modo que os próximos itens intencionam explorar cada um desses elementos constituintes dos jogos narrativos.

3.2 O elemento imaginário

Em 1938, o historiador neerlandês Johan Huizinga (1872-1945) debruçou-se sobre o que especificava o gênero *Homo*. De acordo com ele, não é o saber (*sapiens*) ou o fazer (*faber*), mas sim o jogar que nos difere dos outros animais (HUIZINGA, 2000). Ao denominar-nos como *Homo ludens*, Huizinga desenvolve uma obra apontando o jogo como elemento genitivo da cultura humana, uma vez que "as grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, inteiramente marcadas pelo jogo" (HUIZINGA, 2000, p. 7). Discorrendo sobre as características que formam um jogo, o estudioso propõe a seguinte definição:

> [...] poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como 'não-séria' e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces e outros meios semelhantes (HUIZINGA, 2000, p. 16).

Cada uma dessas características é amplamente abordada por Huizinga em sua obra. Sobre a liberdade do jogo, explicita que "é possível, a qualquer momento, adiar ou suspender o jogo. Jamais é imposto pela necessidade física ou pelo dever moral, e nunca constitui uma tarefa, sendo sempre praticado nas 'horas de ócio'" (HUIZINGA, 2000, p. 11), constituindo assim uma atividade voluntária, evadindo-se "da vida 'real' para uma esfera temporária de atividade com orientação própria" (HUIZINGA, 2000, p. 11).

Huizinga também aponta as interfaces entre jogo e a vida cotidiana, afirmando que "visto que não pertence à vida 'comum', ele se situa fora

do mecanismo de satisfação imediata das necessidades e dos desejos e, pelo contrário, interrompe este mecanismo" (HUIZINGA, 2000, p. 11-12). Porém, ao interromper esse mecanismo, não significa que o jogo não crie outro mecanismo orientado pelo prazer do jogador, pois a:

> [...] consciência do fato de 'só fazer de conta' no jogo não impede de modo algum que ele se processe na maior seriedade, com um enlevo e um entusiasmo que chegam ao arrebatamento e, pelo menos temporariamente, tiram todo o significado da palavra 'só' da frase acima (HUIZINGA, 2000, p. 11).

Sobre esse arrebatamento, Huizinga é enfático ao afirmar que "a intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. E, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo" (HUIZINGA, 2000, p. 5). Joga-se por causa do prazer, e essa afirmação sozinha justifica o caráter voluntário, sem interesse material, que opera fora da vida cotidiana mas que tem relevância suficiente para absorver o jogador nessa prática.

Similar ao apontamento de Huizinga, para o sociólogo do corpo[36] alemão Dietmar Kamper (1936-2001), o jogo consiste numa atividade diferente do trabalho, uma vez que:

> Costuma-se dizer que o jogo, a atividade lúdica, é uma atividade que não obedece a nenhum fim, que não está subordinada a nenhuma finalidade, ao passo que o trabalho está sempre subordinado a uma determinada finalidade. Se aceitarmos essa distinção, então o trabalho funciona de acordo com regras que lhe são impostas por instâncias externas, enquanto o jogo sempre opera segundo regras internas (KAMPER, 1998, p. 26).

36. Termo utilizado por Norval Baitello Junior para referenciar a obra transversal entre Educação Física e Filosofia de Kamper (BAITELLO JUNIOR, 2012a, p. 144).

De acordo com as definições de jogo adotadas por Huizinga e Kamper, portanto, seriam excluídos alguns usos da palavra jogador utilizados atualmente. O jogador profissional, por exemplo, não seria para nenhum dos autores um jogador de fato. Seria um trabalhador, uma vez que não é uma atividade livre[37] ou desligada de lucro (HUIZINGA, 2000), cujas regras são exógenas[38] (KAMPER, 1998).

Sobre os limites espaciais e temporais do jogo, com "um caminho e um sentido próprios" (HUIZINGA, 2000, p. 12), Huizinga debruça-se primeiramente na transitoriedade do jogo, afirmando que ele:

> [...] inicia-se e, em determinado momento, 'acabou'. Joga-se até que se chegue a um certo fim. Enquanto está decorrendo tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação. E há, diretamente ligada à sua limitação no tempo, uma outra característica interessante do jogo, a de se fixar imediatamente como fenômeno cultural (HUIZINGA, 2000, p. 12).

Ou seja, embora o jogo ocorra dentro de um período isolado de tempo (caso contrário, se fosse jogado o tempo todo, seria parte da vida cotidiana), seus efeitos perduram e penetram na vida externa uma vez finalizado, por meio das memórias do jogador, onde ele "é transmitido, torna-se tradição" (HUIZINGA, 2000, p. 13). Eliade (1992) opõe o tempo sagrado ao tempo profano, situando o primeiro como o tempo das festas. Salienta-se que, para Huizinga (2000), a festa e o rito também obedecem à mesma estrutura do jogo, de modo que o paralelo entre o tempo sagrado e o tempo do jogo pode ser feito. Relacionada à limitação de tempo, temos a limitação de espaço, pois "todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espon-

---

37. A afirmação de que não é uma atividade livre é corroborada ao observar-se que o *jogador profissional* não joga orientado pelo prazer e sim por uma questão (mercado)lógica.
38. Entende-se regra exógena a noção de que a motivação não é o próprio jogo, e sim uma trajetória profissional.

tânea" (HUIZINGA, 2000, p. 13). A necessidade dessa característica, assim como da limitação temporal, reside na criação de uma fronteira que separe o mundo *real* do ambiente de jogo. Sobre a diversidade dos campos de jogo, Huizinga aponta que:

> A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial (HUIZINGA, 2000, p. 13).

O pesquisador finlandês Markus Montola discorre sobre os espaços específicos nos quais se operam os jogos, ao afirmar que "o círculo mágico é uma estrutura social e cultural que contém significado endógeno. O círculo não é impenetrável: ele filtra seletivamente e transforma significado exógeno em significado endógeno" (MONTOLA, 2012, p. 51). A afirmação do círculo mágico como portador de significado endógeno é discutida ao tratar o círculo mágico como um contrato social, com importância central. Montola afirma que "todos os jogos necessitam de algum tipo de contrato de círculo mágico como regra constitutiva, no âmbito de serem considerados jogos" (MONTOLA, 2012, p. 53). Por contrato social, aqui se entende o conjunto de regras sociais que distinguem o ambiente de jogo do ambiente comum, tal qual a violência permitida dentro de um esporte marcial.

Ainda sobre os domínios do jogo, Montola afirma que quando:

> [...] são estudados sociologicamente de 'fora' e psicologicamente de 'dentro', duas construções sociais podem ser distinguidas. Olhando o jogar do exterior, o domínio externo do jogo é o centro das atenções. Esse domínio é entendido através do conceito de *círculo mágico do jogo*. Quando olhamos o jogar do interior, o domínio interno do jogo é

> central; ele é entendido através dos conceitos de *mundo lúdico* e *diegese* (MONTOLA, 2012, p. 47).

Com isso, Montola adiciona essa visão do interior do jogo. O mundo lúdico, segundo Montola, seria relacionado ao fato de que "todos os jogos possuem elementos que são socialmente produzidos ao jogar, elementos que não pertencem ao reino dos fatos brutos, mas ao reino dos fatos sociais e/ou imaginação" (MONTOLA, 2012, p. 55), afirmando ainda que:

> Assim como no mundo ordinário, mundos lúdicos podem existir somente (como mundos lúdicos) no presente[39]. Fatos históricos sobre um determinado mundo lúdico são frequentemente narrados, mas o mundo lúdico como uma construção é sempre percebido, interpretado e manipulado através do seu estado presente (MONTOLA, 2012, p. 56).

Dando continuidade ao raciocínio, Montola explica o uso do termo diegese, cujo conceito:

> [...] foi adotado para a pesquisa do desempenho de papéis através de estudos de filmes. Enquanto diegese foi originalmente usada para significar 'contar' ou 'recontar', em contraste com o 'mostrar' da mimese, nesse trabalho o termo é usado para apontar mundos ficcionais no sentido em que tem sido usado em estudos de filmes. Dieges são mundos imaginários construídos no processo do jogo (MONTOLA, 2012, p. 58).

A contradição entre os dois reside em que o segundo é construído no decorrer do jogo, ao contrário do primeiro, consolidado como um contrato no início de uma partida. Entende-se, contudo, que tanto o mundo lúdico quanto a diegese sofrem penetrações do mundo real (e vice-versa): numa partida de futebol, a trajetória da bola pode sofrer

39. Lembra-se contudo, que a própria temporalidade do mundo lúdico difere das propriedades temporais do mundo ordinário.

alterações por uma lufada de vento, ou uma agressão verbal entre os jogadores pode levar a uma discussão extra-jogo.

Nesse aspecto, entende-se aqui a aplicabilidade do conceito de fronteira que une, conforme apontado pela cientista social portuguesa Carla Ladeira Pimentel Águas. Em contraposição à fronteira que separa, "uma linha divisória que marca a separação entre diferentes espaços – tenham eles a forma concreta dos territórios nacionais ou sejam simbólicos, como a diferenciação de identidades" (ÁGUAS, 2013, p. 3), e à fronteira como frente, "um espaço que, à semelhança do *front* de batalha, avança para ganhar terreno" (ÁGUAS, 2013, p. 3), a fronteira que une:

> [...] revela-se como um lugar de encontro e negociação. Não é linear, não avança. Portanto, deixa de lado a concepção de *frontier* para abraçar a ideia de *borderland*, que vem sendo tratada pelos estudos pós-coloniais como espaço *in-between*. Esta fronteira pode surgir e desaparecer, mudar de forma, e tem na fluidez uma das suas principais características. Nesse sentido, o aquém da fronteira é um espaço ocupado, bem como o além da fronteira. E é *na* fronteira que esses *mundos* se encontram (ÁGUAS, 2013, p. 3).

Segundo Águas, a fronteira que une trata-se do local necessário para que ocorra a alteridade. De acordo com a autora, "os sujeitos, simultaneamente emissores e receptores, precisam se deslocar para o *entre-lugar* fronteiriço, despindo-se do conforto das relações de poder já cristalizadas para se lançarem no território instável e surpreendente da interseção de *mundos*" (ÁGUAS, 2013, p. 8). Posição similar é vista na afirmação de Montola de que "a parte importante sobre a qualidade protetora e separadora do círculo mágico não é sobre isolamento, mas sobre transformação" (MONTOLA, 2012, p. 52).

Ainda sobre o ambiente espaço-temporal do jogo, o filósofo e historiador estadunidense Peter Lamborn Wilson, que escreve sob o pseudônimo

Hakim Bey, revela o conceito de TAZ (*Temporary Autonomous Zone*, ou Zona Autônoma Temporária). De acordo com Bey:

> Apesar de sua força sintetizadora para o meu próprio pensamento, não pretendo, no entanto, que a TAZ seja percebida como algo mais do que um *ensaio* ('uma tentativa'), uma sugestão, quase que uma fantasia poética. Apesar do ocasional excesso de entusiasmo da minha linguagem, não estou tentando construir dogmas políticos. Na verdade, deliberadamente procuro não definir o que é a TAZ – circundo o assunto, lançando alguns fachos exploratórios. No final, a TAZ é quase autoexplicativa. Se o termo entrasse em uso seria compreendido sem dificuldades… compreendido em ação (BEY, 2004, p. 4).

Nesse âmbito, Bey indica, tanto por meio de seu objeto de estudo como historiador quanto por meio de suas predileções literárias, que as TAZ seriam enclaves, "comunidades intencionais" (BEY, 2004, p. 3) similares às ilhas que formavam as redes de informações dos piratas e corsários do século XVIII, ou a "experiências comunitárias descentralizadas" (BEY, 2004, p. 3) recorrentes na ficção científica *cyberpunk*. Sua essência consiste no ato de um grupo de indivíduos colocarem seus esforços em sinergia possuir "uma localização temporária mas real no tempo, e uma localização temporária mas real no espaço" (BEY, 2004, p. 12) e, "acima de tudo, evitar a *mediação*, experimentar a existência de forma *imediata*" (BEY, 2004, p. 13).

Entende-se o jogo como um potencial gerador de TAZ, tendo em vista que sua existência, conforme explorado acima, envolve a sinergia de esforços dos participantes para uma finalidade, sem envolver mediação (a experiência do jogar só é experiência do jogar para os jogadores envolvidos) e dependente de espaço e tempo. Como aponta Huizinga, ao descrever os campos de jogo, "todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial" (HUIZINGA, 2000, p. 13).

Observa-se também que o jogo estabelece uma relação com a ordem, pois ele “introduz na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada” (HUIZINGA, 2000, p. 13). Para que isso ocorra, “reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta” (HUIZINGA, 2000, p. 13), uma vez que nele “as leis e costumes da vida cotidiana perdem a validade” (HUIZINGA, 2000, p. 15). Define-se então que “todo jogo tem suas regras. São estas que determinam aquilo que ‘vale’ dentro do mundo temporário por ele circunscrito. As regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão” (HUIZINGA, 2000, p. 14). E justamente dessa característica é que se deriva um aspecto colateral do jogo, o de que:

> As comunidades de jogadores geralmente tendem a tornar-se permanentes, mesmo depois de acabado o jogo. É claro que nem todos os jogos de bola de gude, ou de bridge, levam à fundação de um clube. Mas a sensação de estar ‘separadamente juntos’, numa situação excepcional, de partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo e recusando as normas habituais, conserva sua magia para além da duração de cada jogo. O clube pertence ao jogo tal como o chapéu pertence à cabeça (HUIZINGA, 2000, p. 14).

Hakim Bey demonstra disposição similar ao postular o bando como unidade social das TAZ, colocando-o como aberto “para um grupo que divide afinidades” (BEY, 2004, p. 9). A necessidade da existência desse bando fora da duração da TAZ (aqui também apresentada como duração do jogo) é explicada quando:

> Dizemos que a TAZ, por ser temporária, não oferece algumas das vantagens de uma liberdade com *duração* e de uma *localização* mais ou menos estável. Mas a web oferece uma espécie de substituto para parte disso – ela pode *informar* a TAZ, desde o seu início, com vastas quantidades de tempo e de espaço compactados que estavam sendo ‘subutilizados’ na forma de dados (BEY, 2004, p. 13).

Salienta-se que se entende o uso da expressão *web* fora do contexto corrente relativo à rede mundial de computadores (internet). Nas palavras do autor:

> Nossa web não depende de nenhuma tecnologia de computação para existir. O boca a boca, os correios, a rede marginal de zines, as 'árvores telefônicas' e coisas do gênero são suficientes para se construir uma rede de informação. A chave não é o tipo ou o nível da tecnologia envolvida, mas a abertura e a horizontalidade da estrutura (BEY, 2004, p. 13).

Portanto, tem-se aqui uma possível explicação para a relação entre o jogo e o clube apontada por Huizinga. Nas palavras de Bey, "se a TAZ é um acampamento nômade, então a web ajuda a criar épicos, canções, genealogias e lendas da tribo" (BEY, 2004, p. 13). O clube se forma para que o vivenciado em jogo possa ser passado adiante entre os jogadores, ou para que o conhecimento acumulado, a tradição do jogo, tenha oportunidade de ser transmitida.

A partir dessas pontuações, a obra de Huizinga prossegue evidenciando elementos lúdicos dentro da cultura, tomando por exemplo a linguagem, o conhecimento, a poesia, a filosofia e a arte, entre outros. Essa mesma noção ampliada de jogo não se restringe ao historiador neerlandês. É o pensador *bodenlos*[40] Vilém Flusser (1920-1991) quem afirma:

> Que *jogo* seja todo sistema composto de elementos combináveis de acordo com regras. Que a soma dos elementos seja o *repertório do jogo*. Que a soma das regras seja a *estrutura do jogo*. Que a totalidade das combinações possíveis do repertório na estrutura seja a *competência do jogo*. E que a totalidade das combinações realizadas seja o *universo do jogo* (FLUSSER, 1967, p. 2).

---

40. O termo alemão, que dá título para a autobiografia filosófica do autor, pode ser traduzido como *sem chão*, ou *sem fundamento*, escolhido nessa pesquisa para explicitar o caráter migratório e desenraizado do pensador, nascido em Praga (República Tcheca), de origem judaica e que viveu dos 20 aos 52 (32 anos) no Brasil (MENEZES, 2010).

E, por jogo, aqui se entende não somente a noção *stritu sensu* que a palavra nos evoca. Amplia-se o uso da palavra para sistemas diversos, tais quais “o pensamento brasileiro e as ciências da natureza” (FLUSSER, 1967, p. 2). Evidencia-se que, tal qual Johan Huizinga, Flusser também considera que o jogar nos especifica, tendo portanto a expressão *Homo ludens* como recorrente. Sobre a importância de Flusser para os estudos relacionados a linguagens contemporâneas, como é o caso dos jogos narrativos, José Eugênio de Oliveira Menezes afirma que:

> Nas investigações sobre os novos ambientes comunicacionais que marcam as práticas vinculadoras que permitem a organização das sociedades e das culturas, nas pesquisas sobre cultura, imagem, media, aparatos da comunicação e o próprio processo da comunicação, Flusser é um interlocutor necessário (MENEZES, 2010, p. 29).

Ainda de acordo com Flusser, jogos podem ser distinguidos entre abertos e fechados. “Que um jogo esteja *fechado*, quando o repertório e a estrutura estiverem imutáveis, e do contrário que esteja *aberto*” (FLUSSER, 1967, p. 3), afirmando que “nos jogos fechados tendem a coincidir competência e universo” (FLUSSER, 1967, p. 3). Embora a conceituação de jogo aberto sugira a infinitude de competência do jogo, Flusser nos alerta que:

> Não pode haver jogos infinitamente abertos. Um jogo infinitamente aberto (um jogo realmente universal) teria um repertório infinito e uma estrutura infinita. Nesse jogo de jogos hipotéticos haveria uma infinidade de peças, e isto implica total injogabilidade. E haveria uma infinidade de regras, e isto implica que tudo é permitido. O jogo universal e inteiramente aberto não teria uma competência infinita, mas seria totalmente incompetente. E o seu universo não seria infinito, mas seria nulo, seria o caos (FLUSSER, 1967, p. 3).

Nos jogos fechados existe uma competência cristalizada e imutável, na qual as combinações realizadas aproximam-se cada vez mais da tota-

lidade das combinações possíveis. Já nos jogos abertos, caracteriza-se a capacidade de expansão indefinida (contudo, frisa-se novamente, não infinita) de seu universo ou, nas palavras de Flusser, "permitem aumento ou diminuição de repertórios e modificações de estruturas" (FLUSSER, 1967, p. 4).

Desse ponto, Flusser traz a noção de ruídos, sendo denominados assim os "elementos que não fazem parte do repertório de um determinado jogo" (FLUSSER, 1967, p. 4), muito embora esses elementos possam fazer parte do repertório de outro jogo. A partir dessa noção de ruídos, observa-se que "repertórios são aumentados por transformações de ruídos em elementos do jogo. Esta transformação chama-se *poesia*, e os aumentadores do repertório chamam-se *poetas*" (FLUSSER, 1967, p. 4). Destaca-se aqui o uso da palavra poesia, usualmente empregada para designar "uma forma específica de linguagem que procura explorar ao máximo a iconicidade da palavra" (SILVA, 2012, p. 120), de acordo com Míriam Cristina Carlos Silva. Contudo, aqui fica expandido o conceito de poesia para a capacidade de prática de meta-jogo, evidenciada, nas palavras de Flusser, pela afirmação de que "jogos ocorrem em jogos" (FLUSSER, 1967, p. 4). Observando a poesia, podemos ver essa característica de meta-jogo quando Silva nos diz que "outro procedimento bastante comum, na criação poética e nas mídias, é a utilização da intertextualidade" (SILVA, 2012, p. 121), entendendo aqui intertextualidade como "o diálogo entre textos, a mistura de dois ou mais textos, dando origem a um novo texto" (SILVA, 2012, p. 121).

Huizinga aproxima-se ao definir que:

> [...] a *poiesis* é uma função lúdica. Ela se exerce no interior da região lúdica do espírito, num mundo próprio para ela criada pelo espírito, no qual as coisas possuem uma fisionomia inteiramente diferente da que apresentam na 'vida comum', e estão ligadas por relações diferentes das da lógica e da causalidade. Se a seriedade só pudesse ser concebida nos termos da vida real, a poesia jamais poderia elevar-se ao nível da

> seriedade. Ela está para além da seriedade, naquele plano mais primitivo e originário a que pertencem a criança, o animal, o selvagem e o visionário, na região do sonho, do encantamento, do êxtase, do riso. Para compreender a poesia precisamos ser capazes de envergar a alma da criança como se fosse uma capa mágica, e admitir a superioridade da sabedoria infantil sobre a do adulto (HUIZINGA, 2000, p. 133).

Flusser observa ainda que:

> Pela poesia aumentar a competência, e consequentemente, o universo do jogo, Poetas são aumentadores de universo. O mesmo processo, em outro contexto, pode ser chamado de *informativo*, ou *negativamente entrópico*, porque aumenta o universo do jogo em detrimento do caos que o cerca (FLUSSER, 1967, p. 4-5).

Já o processo contrário, a transformação de elementos do jogo em ruídos, é compreendido como diminuição de repertório de um jogo. Nesse aspecto, Flusser conceitua que "este processo inverso da poesia chama-se *filosofia*, e é uma crítica do jogo. Elementos são eliminados quando redundantes, ou quando perniciosos ao jogo. A eliminação não diminuiu a competência do jogo, mas torna-a mais eficiente por mais concentrada" (FLUSSER, 1967, p. 5).

Porém, o processo de aumento e diminuição de repertórios não é absoluto, pois "há um elemento filosófico em toda poesia, já que a poesia, ao incluir ruídos nos repertórios, tende a eliminar redundâncias dele. E há elementos poéticos em toda filosofia, já que a filosofia, ao eliminar elementos do repertório, tende a abri-lo para novos ruídos" (FLUSSER, 1967, p. 5). É possível observar também que "há uma tendência para a antropofagia entre jogos. Nos espaços de interpenetração antropofágica de competências existe a possibilidade da tradução, e não existe fora desses espaços. E a tradução é sempre uma modificação de estruturas" (FLUSSER, 1967, p. 5). Sobre essa tendência antropofágica, recorre-se a conceituação melhor do

termo com o artista multimídia e pensador Oswald de Andrade (1890-1954), criador do Manifesto Antropófago em 1928, com quem Flusser compartilha conceitos (KLENGEL, 2013). Para o artista, "a operação metafísica que se liga ao rito antropofágico é a da transformação do tabu em totem. Do valor oposto, ao valor favorável" (ANDRADE, 1978c, p. 77). Dessa maneira, entende-se que jogos abertos possuem a tendência (e não somente a possibilidade) de realizarem, em termos flusserianos, a tradução. Balizado nessa informação, pode-se indicar a ocorrência de um mesmo elemento (vivências do jogador, no caso dessa pesquisa) operando sob duas estruturas diferentes: a história de vida do jogador e o desempenho de um papel no jogo narrativo.

Concluindo sua visão sobre jogos, Flusser conceitua o processo de participação de um indivíduo em um jogo, cujo nome dado é *crença zero*, entendida como "prontidão de aceitar o repertório e a estrutura" (FLUSSER, 1967, p. 5) de um novo jogo. De acordo com essa proposta de crença zero, Flusser orienta sobre as questões da fé, da liberdade e do engajamento, pontuando que:

> A fé poderá ser definida como a participação de um único jogo e a recusa de traduzir para outros. A liberdade como a prontidão para traduções múltiplas e constantes substituições de crenças zero. E o engajamento como escolha deliberada de uma determinada crença zero a partir da liberdade, e como recusa deliberada de traduzir doravante (FLUSSER, 1967, p. 5-6).

É Huizinga quem esclarece sobre essa relação crença zero e jogo, ao apontar que:

> O jogador que desrespeita ou ignora as regras é um 'desmancha-prazeres'. Este, porém, difere do jogador desonesto, do batoteiro, já que o último finge jogar seriamente o jogo e aparenta reconhecer o círculo mágico. É curioso notar como os jogadores são muito mais indulgentes para com o batoteiro do que com o desmancha-prazeres; o que se deve ao fato de este

> último abalar o próprio mundo do jogo. Retirando-se do jogo, denuncia o caráter relativo e frágil desse mundo no qual, temporariamente, se havia encerrado com os outros. Priva o jogo da *ilusão* – palavra cheia de sentido que significa literalmente 'em jogo' (de *inlusio*, *illudere* ou *inludere*) (HUIZINGA, 2000, p. 14).

O jogador batoteiro, nesse caso, se aproxima do poeta e do filósofo apontados por Flusser. São participantes do jogo que se utilizam das oportunidades permitidas pelo jogo para aumentar ou diminuir o repertório deste. O desmancha-prazeres, por outro lado, seria o indivíduo que não optou por adotar uma determinada crença zero.

Nesse âmbito, entendem-se os jogos narrativos como atrelados ao engajamento, na perspectiva de Flusser, uma vez que cada um dos participantes realiza a escolha deliberada de determinado sistema e o assume, no decorrer da partida, como não-passível de tradução.

Essa divisão dual dos jogos, tal qual a divisão de Flusser entre jogos abertos e fechados, também é vista pelo sociólogo francês Roger Caillois (1913-1978). A partir da definição de jogo como atividade livre, delimitada, incerta, improdutiva, regulamentada e fictícia (CAILLOIS, 1990), o sociólogo francês polarizou os jogos entre *paidia*, "um princípio comum de diversão, turbulência, improviso e despreocupada expansão, através do qual se manifesta uma certa fantasia contida" (CAILLOIS, 1990, p. 32) e *ludus*, "uma necessidade crescente de subordinar a regras convencionais, imperiosas e incômodas, de cada vez mais contrariar criando-lhe incessantes obstáculos com o propósito de lhe dificultar a consecução do objetivo desejado" (CAILLOIS, 1990, p. 32-33).

Os idiomas lusófonos fortuitamente permitem diferenciar *ludus* e *paidia* ao relacionar os termos utilizados por Caillois com jogar e brincar, respectivamente. Sobre o brincar, Stephen Nachmanovitch, pesquisador estadunidense, afirma que "a brincadeira é uma atitude,

uma disposição[41], uma maneira de fazer as coisas, ao passo que o jogo é uma atividade definida por regras e que depende de um campo e de jogadores" (NACHMANOVITCH, 1993, p. 50). O pesquisador finlandês Jaako Stenros (2015) demonstra essa diferença utilizando as noções de estado mental (brincadeira) e fato social (jogo). Aponta-se ainda que tal disposição para a brincadeira seria elemento essencial dos processos criativos humanos (NACHMANOVITCH, 1993; MARTINEZ, 2010).

A partir dos pólos *ludus* e *paidia*, Caillois classificou os jogos, de acordo com suas possibilidades, em quatro grupos:

4. Os jogos de competição (*Agôn*), nos quais "uma igualdade de oportunidades é criada artificialmente para que os adversários se confrontem em condições ideais" (CAILLOIS, 1990, p. 33-34), cujo interesse, para os concorrentes, é "o desejo de ver reconhecida a sua excelência num determinado domínio" (CAILLOIS, 1990, p. 35).

5. Os jogos de sorte (*Alea*), cuja decisão "não depende do jogador, e na qual ele não poderia ter a menor das participações, e em que, consequentemente, se trata mais de vencer o destino do que um adversário" (CAILLOIS, 1990, p. 36-37).

6. Os jogos de simulacro (*Mimicry*), jogos que "têm como característica comum a de se basearem no fato do sujeito jogar a crer, a fazer crer ou a fazer crer aos outros que é outra pessoa" (CAILLOIS, 1990, p. 39).

7. Os jogos de vertigem (*Ilinx*), aqueles "que consistem numa tentativa de destruir, por um instante, a estabilidade da percepção e infligir à consciência lúcida uma espécie de voluptuoso pânico" (CAILLOIS, 1990, p. 43).

41. A essa disposição para a brincadeira, Nachmanovitch dá o nome de *galumphing*.

Agôn e *Alea* possuem afinidade ao pólo *ludus*, uma vez que "sem regra, não há competições nem jogos de azar" (CAILLOIS, 1990, p. 96). Já *Mimicry* e *Ilinx* têm aderência ao princípio *paidia*, pois "supõem ambos um mundo desordenado onde o jogador está constantemente a improvisar, entregando-se a uma fantasia transbordante e a uma inspiração soberana, nenhuma delas reconhecendo código algum" (CAILLOIS, 1990, p. 96-97).

Ao aproximar Flusser de Caillois, pode-se admitir que os jogos abertos possuem uma relação maior com *paidia*, enquanto os jogos fechados com *ludus*. Atenta-se para essa característica numa definição mais expandida dos jogos de simulacro, apontada por Caillois em:

> Excetuando uma, a *mimicry* apresenta todas as características do jogo, a saber, liberdade, convenção, suspensão do real e espaço e tempo delimitados. Contudo, a continuada submissão a regras imperativas e precisas é algo que não se verifica. Vimos já que a dissimulação da realidade e a simulação de uma realidade outra têm nela um lugar. A *mimicry* é invenção incessante. A regra do jogo é uma só: para o ator consiste em fascinar o espectador, evitando que um erro o conduza à recusa da ilusão; para o espectador consiste em prestar-se à ilusão sem recusar *a priori* o cenário, a máscara e o artifício em que o convidam a acreditar, durante um dado tempo, como um real mais real do que o real (CAILLOIS, 1990, p. 43).

Nesse contexto, os jogos narrativos têm uma conexão muito mais forte com o elemento *paidia* do que com o *ludus*. Evidencia-se que existe um conjunto de regras, mas tanto a competitividade quanto a aleatoriedade são passíveis de serem ignoradas. Explica-se: numa partida de RPG de mesa, existe habitualmente um conjunto de regras para definir como as personagens podem superar-se umas às outras e aos antagonistas, como estatísticas matemáticas (frequentemente registradas em planilhas) ou manejo de recursos possuídos

pela personagem. Além disso, existem jogadores cuja força motriz é a capacidade de desenvolver personagens superiores[42] (em termos mecânicos) aos demais. A presença de regras competitivas tende a solicitar uma hierarquização de um jogador[43], para que esse assuma a responsabilidade de arbitrar o jogo, embora enfatize-se que a existência dessa posição não seja uma exigência para a configuração de um jogo narrativo. No entanto, quase todos os manuais de jogo incluem uma regra específica[44], ditando que qualquer regra do livro pode e deve ser alterada no intuito de tornar a experiência mais prazerosa para os participantes. Isso porque a prioridade nesses jogos não é estimular a competição entre os participantes, mas sim a colaboração. Embora não seja um elemento constituinte, muitos RPG fazem uso de elementos como poliedros e cartas, entre outros, para determinar aleatoriedades no jogo. Porém, é igualmente comum que os manuais contenham trechos específicos dizendo que o fator aleatório pode e deve ser ignorado, caso seja mais interessante para a experiência. Essa flexibilidade resulta inclusive na prática de uso de escudos[45] para os narradores.

O filósofo Günter Gebauer e o antropólogo Christoph Wulf, ambos alemães, estabelecem uma relação entre o jogo e a mimese, palavra que "caracteriza como os homens se comportam diante do mundo no qual eles vivem" (GEBAUER; WULF, 2004, p. 13). Sobre jogos, afirmam que:

> Eles são parte da ação e do comportamento corporal, dão forma à linguagem e ao falar, e participam da criação de novos mundos. Os jogos são a mimese da práxis social e criam novas relações sociais. Eles fazem

42. Os termos mais comuns entre os jogadores para designarem essa prática são *Overpower* e *Munchkin.*
43. Existem diversos termos para designar o jogador que ocupa essa posição. Dentre os mais utilizados, pode-se citar Mestre, Narrador e Moderador.
44. Habitualmente chamada de *regra de ouro* pelos jogadores.
45. Escudo é um dos nomes habitualmente dados a biombos de papel que ocultam informações ou resultados de alguns jogadores de tRPG para outros. Outro nome largamente utilizado para esse acessório é divisória.

> do outro o companheiro no jogo. Geralmente, a produção de mundos de entretenimento relaciona-se mimeticamente com as relações sociais de poder e estruturas sociais. A produtividade do sentido de jogo cria diferença e variação. A correspondência do sentido de jogo com processos corporais, sensíveis e imaginários possibilita sua espontaneidade e multiformidade (GEBAUER; WULF, 2004, p. 158).

O *Mimicry* de Caillois aproxima-se da mimese proposta por Gebauer e Wulf não só na termin\ologia, mas também nas definições, uma vez que estes afirmam que "a mimese social é como um jogo relativamente livre. Ela não segue regras" (GEBAUER; WULF, 2004, p. 127). Conectando-se às proposições, evidencia a mimese como *paidia*, isto é, envolvida mais com a vivência em si do que com um conjunto específico e rígido de regras.

Gebauer e Wulf evidenciam ainda que, no jogo, o corpo natural é duplicado num corpo lúdico, corpo este que "faz diferença entre dois níveis da realidade, entre a realidade da natureza e aquela realidade das suas próprias criações" (GEBAUER; WULF, 2004, p. 121). Essas duas realidades podem ser vistas também nos apontamentos do cientista político tcheco Ivan Bystřina (1924-2004), quando este afirma que "o jogo promove uma transição voluntária para a segunda realidade" (BYSTŘINA, 1995, p. 16), entendida como cultural (ao passo que a primeira realidade seria a natural, biofisioquímica). Segundo Bystřina, "objetos da primeira realidade são colocados na segunda, sob influência da imaginação. Porém, como esses objetos não possuem certas propriedades para responder ao novo estatuto, elas lhe são atribuídas ficcionalmente pelos jogadores" (BYSTŘINA, 1995, p. 16). A divisão entre duas realidades é recorrente na obra do filósofo francês Edgar Morin, que denomina as duas realidades, com concepções próximas de Bystřina, como biosfera e noosfera (MORIN, 1998). Observa-se aqui a relação entre a segunda realidade e a noosfera com a realidade sobrenatural, também nomeada dimensão sagrada, por Eliade (1992), todas vistas como domínio do imaginário.

Andrade detém posicionamento similar ao de Bystřina e ao de Huizinga (com quem compartilha a expressão *Homo ludens*), como pode-se observar na afirmação de que:

> No mundo supertecnizado que se anuncia, quando caírem as barreiras finais do Patriarcado[46], o homem poderá cevar a sua preguiça inata, mãe da fantasia, da invenção e do amor. E restituir a si mesmo, no fim do seu longo estado de negatividade, na síntese, enfim, da técnica que é civilização e da vida natural que é cultura, o seu instinto lúdico. Sobre a Faber, o Viator e o Sapiens, prevalecerá então o Homo Ludens (ANDRADE, 1978c, p. 83).

Nesse aspecto, o jogo seria a síntese entre natureza (tese) e civilização (antítese) ou, nos termos de Bystřina, entre primeira e segunda realidade. O jogador (*Homo ludens*), portanto, seria o "homem natural tecnizado" (ANDRADE, 1978c, p. 79), ou seja, um indivíduo que incorporou as técnicas de tal maneira que já lhe parecem naturais, e seu uso lhe parece uma brincadeira. Aproximando de Flusser (1967), um poeta e/ou filósofo.

A ligação entre jogo e imaginação é recorrente. Huizinga afirma que:

> [...] sabemos que as exibições das crianças mostram, desde a mais tenra infância, um alto grau de imaginação. A criança representa alguma coisa diferente, ou mais bela, ou mais nobre, ou mais perigosa do que habitualmente é. Finge ser um príncipe, um papai, uma bruxa malvada ou um tigre. A criança fica literalmente 'transportada' de prazer, superando-se a si mesma a tal ponto que quase chega a acreditar que realmente é esta ou aquela coisa, sem contudo perder inteiramente o sentido da 'realidade habitual'. Mais do que uma realidade falsa, sua representação é a realidade de uma aparência: é 'imaginação', no sentido original do termo (HUIZINGA, 2000, p. 17).

46. De maneira resumida, Patriarcado é como o artista define o mundo civilizado.

Aprofundando-se sobre imaginação, faz-se necessário trazer uma maior clareza sobre o termo, que tem sua raiz na palavra imagem. Norval Baitello Junior aponta que "os romanos de posses tinham o hábito de fazer máscaras de seus mortos para se recordarem de suas fisionomias. A máscara mortuária se chamava '*imago*'. É dessa palavra latina que procede nossa palavra 'imagem'. *Imago* era, portanto, o retrato de uma pessoa morta" (BAITELLO JUNIOR, 2012a, p. 99). Entende-se aqui, portanto, que a imagem sobrepuja o espaço e o tempo, paradoxalmente sendo a ausência de uma presença, ou a presença de uma ausência (BAITELLO JUNIOR, 2012a), operando, tal qual o jogo, numa lógica própria de espaço e tempo.

De acordo com Monica Martinez, "muito antes da linguagem escrita, as representações imagéticas sobre suportes líticos já constituíam uma forma de expressão e, por extensão, de comunicação humana" (MARTINEZ, 2015a, p. 3). Essas imagens dos primórdios da humanidade "teriam, na visão da psicologia analítica, igualmente se distanciado da esfera biológica (nessa escola de pensamento representada pelo conceito de inconsciente coletivo). Seriam, portanto, instintivas ou, para usar o termo consagrado, imagens arquetípicas" (MARTINEZ, 2015a, p. 3). Contudo, sublinha-se que, embora as técnicas tenham se inovado com o passar de milênios, "não romperam essas formas arquetípicas de representações. Antes, foram sobreposições de camadas de novas interpretações sobre os mesmos conteúdos" (MARTINEZ, 2015a, p. 4).

Malena Segura Contrera e Norval Baitello Junior expressam também a imagem como sinônimo de representação, entendendo que a "representação, longe de reproduzir o objeto percebido pelos sentidos, é uma construção cognitiva" (CONTRERA; BAITELLO JUNIOR, 2006, p. 117). Esse posicionamento desencadeia, no âmbito dos estudos da imagem no campo da Comunicação, a existência de "um fluxo de mão dupla entre a 'motivação interna, de natureza psíquica' e a 'captação externa' que se articula na criação das imagens com as quais pensamos" (CONTRERA; BAITELLO JUNIOR, 2006, p. 117).

Ao pensar-se na construção cognitiva relacionada a imagens, leva-se "a considerar a tipologia proposta pelo téorico da mídia e historiador da imagem alemão Hans Belting, que postula a distinção entre imagens endógenas e imagens exógenas" (CONTRERA; BAITELLO JUNIOR, 2006, p. 118). A partir da proposição de Belting, Contrera e Baitello Junior expressam que as ambas são "mediadores de sentidos" (CONTRERA; BAITELLO JUNIOR, 2006, p. 121), sendo que imagens exógenas são "aquelas imagens criadas para transitar pelo universo exterior, sobre suportes materiais fixos ou móveis" (CONTRERA; BAITELLO JUNIOR, 2006, p. 121), veiculando "esses sentidos em mensagens inter-pessoais" (CONTRERA; BAITELLO JUNIOR, 2006, p. 121). Já as imagens endógenas são "as imagens geradas pelo universo interior, que o alimentam e movimentam, trazidas à consciência e partilhadas pelos diferentes sistemas de tradução" (CONTRERA; BAITELLO JUNIOR, 2006, p. 120), sendo essas últimas "portadoras de mensagens intra-pessoais" (CONTRERA; BAITELLO JUNIOR, 2006, p. 121). Contrera, contudo, nos alerta sobre a raridade de estudos acerca das imagens endógenas, afirmando que "provavelmente uma das razões da raridade de tais reflexões atuais a esse respeito seja a natureza inabarcável do tema, a profunda dificuldade de precisão científica quando adentramos a imagem, quando buscamos por seus aspectos intangíveis" (CONTRERA, 2016, p. 2)

Imaginação seria, portanto, a capacidade de criar imagens endógenas. De acordo com Contrera, a imaginação "é o trabalho das imagens em nós, é o processo pelo qual, ao nos ocuparmos com as imagens, somos ocupados por elas" (CONTRERA, 2016, p. 10), utilizando-se para isso de aporte teórico da Psicologia Analítica. O psicólogo suiço Carl Gustav Jung (1875-1961), fundador dessa abordagem, a define como "a atividade reprodutora ou criativa do espírito em geral, sem ser uma faculdade especial, pois reflete em todas as formas básicas da vida psíquica: pensar, sentir, sensualizar e intuir" (JUNG, 2013, p. 451). Contrera também atenta que:

> A imaginação não tem em nosso tempo um status significativo, sobretudo por se tratar de um processo que requer tempo lento, languidez, espaços vazios na agenda e abismos abertos na alma. Não é produtiva, não pode ser quantificada, nem seus resultados podem ser avaliados concretamente; e, sobretudo, é perigosamente transformadora e não raras vezes nos faz resvalar desastrosamente em nossas sombras e em nosso próprio corpo (CONTRERA, 2016, p. 10).

Contrera adverte ainda sobre a impossibilidade de avaliar o tema de imagens sem desassociá-lo dos processos de imaginação e do imaginário (CONTRERA, 2016), evidenciando a necessidade dessa pesquisa debruçar-se sobre os Estudos do Imaginário. Embora comumente tratado como "aquilo que é fictício, oposto do real e que pertence ao mundo da imaginação, o imaginário ganhou novas acepções a partir das teorias de estudos de diferentes campos como a psicanálise, a antropologia, a hermenêutica, os estudos da religião etc" (ANAZ et al, 2014, p. 1). Os autores nos demonstram ainda que, "ao longo do século 20, o imaginário foi tema de interesse de autores como Gaston Bachelard, Sigmund Freud, Gilbert Durand, Michel Maffesoli, Jacques Lacan, Corneluis Castoriadis, Paul Ricoeur e Henri Corbin, dentre outros" (ANAZ et al, 2014, p. 1-2).

Objeto de estudo de variados pensadores, o termo imaginário compreende sentidos diversos, que mudam de acordo com o autor e a complexidade do assunto. De acordo com Contrera e Miklos, podemos dividir os autores que estudam o imaginário em dois grandes troncos teóricos, alertando que:

> [...] não sejam excludentes e sejam, muito pelo contrário, complementares em muitos casos, mas a maneira como concebem a origem da relação entre imaginário e sociedade define em grande parte o olhar com o qual irão buscar nessa relação o que interessa – a análise da prevalência do imaginário às relações sociais e aos fenômenos da cons-

> ciência ou a prevalência das relações sociais concretas ao imaginário (CONTRERA; MIKLOS, 2014, p. 222).

Dos dois troncos, podemos associar a pesquisa de Corneluis Castoriadis, além de autores relacionados à Teoria Crítica e à Escola de Frankfurt, à linha que concebe a prevalência das relações sociais (CONTRERA; MIKLOS, 2014). Já Gilbert Durand, assim como "os autores que transitam pelos estudos do Mito e da História das Religiões" (CONTRERA; MIKLOS, 2014, p. 221), nos quais se inserem Contrera e Miklos, assumem a prevalência do imaginário (CONTRERA; MIKLOS, 2014). Sobre esse segundo tronco, adotado também nessa pesquisa (cuja justificativa será apresentada posteriormente), Contrera esclarece que os autores:

> [...] inspiraram-se na proposição de Carl Gustav Jung acerca do inconsciente coletivo para pensarem o imaginário como pré-existente às condições sociais concretas de vida de uma sociedade específica. Considerando a memória da espécie em si como um ambiente imaginário no qual as sociedades se estabelecem, esses autores não acreditam em um a priori absoluto do imaginário, tendo clareza de que cada sociedade o reproduz, reatualiza e recria a partir de suas condições e particularidades, mas também não consideram o imaginário como um epifenômeno social, levando em consideração a lei da cumulatividade da memória cultural da espécie (CONTRERA, 2016, p. 5).

Sobre o inconsciente coletivo, Jung utiliza o termo para denominar os:

> [...] conteúdos que não provêm das aquisições pessoais, mas a possibilidade hereditária do funcionamento psíquico em geral, ou seja, da estrutura cerebral herdada. São as conexões mitológicas, os motivos e imagens que podem nascer de qualquer tempo e lugar, sem tradição ou migração históricas (JUNG, 2013, p. 467).

A partir dessas reflexões, cujo objetivo não é de maneira alguma esgotar o tema, entende-se que o jogo é uma atividade imaginativa, ou seja, uma

atividade relacionada à própria estrutura psíquica humana, o que por si a configura como elemento constituinte da cultura (HUIZINGA, 2000). Um possível olhar para essa relação é a definição dada pelo psicólogo estadunidense James Hillman (1926-2011) a sua vertente pós-junguiana da Psicologia, chamada psicologia arquetípica, descrita como:

> [...] uma psicologia da imaginação, uma psicologia que não tem seu ponto de partida na fisiologia do cérebro, na linguística estrutural ou nas análises do comportamento, mas nos processos da imaginação. Isto é, uma psicologia que pressupõe uma base poética da mente (HILLMAN, 2010, p. 12).

De acordo com Florence Dravet e Gustavo de Castro e Silva, "poesia, porém, não é apenas a dimensão simbólica, mítica, mágica e imaginária, o universo do devaneio, do sonho e da loucura distinto do universo lógico-técnico-racional. Poesia é também pensamento, um pensamento-imagem" (DRAVET; CASTRO e SILVA, 2007, p. 72).

Andrade dá a esse fenômeno o nome de constante lúdica. Para o antropófago[47], "a arte livre, brinco e problema emotivo, ressurgirá sempre porque sua última motivação reside nos arcanos da alma lúdica" (ANDRADE, 1978c, p. 127).

Ana Taís Martins Portanova Barros esclarece a relação entre as atividades do imaginário e as manifestações culturais ao definir que:

> A atividade do imaginário, portanto, não se restringe à criação da fantasia no cinema, na literatura, nas novelas e seriados, onde ela chega mesmo a ser óbvia e os estudos podem ser até mesmo redutores, já que fortemente tentados a se deter sobre o corpus de imagens. Para lermos o mundo, será necessário compreender que o imaginário, através do mito, preside também atividades humanas como a filosofia, a ciência, a arte

47. Termo utilizado em decorrência de seu posicionamento filosófico (ANDRADE, 1978a).

> e a religião. Sendo sistema organizador de imagens, o imaginário só se dará a ver através do deslindamento das regras de seu jogo que, em sua superestrutura, se configura através do mito (BARROS, 2014, p. 53).

A partir desses apontamentos, interpreta-se que o elemento imaginário e, portanto, lúdico, seria a base da mente humana, e que esse elemento se desdobra em outras atividades cognitivas, tais como a narrativa. É dessa posição que a presente pesquisa parte para o próximo tópico, com o intuito de compreender o elemento narrativo dos jogos aqui estudados.

3.3 O elemento narrativo

Como apontado por Barros (2014), o imaginário pode ser percebido através do mito. Para abarcar esse assunto, aponta-se a necessidade primeira de aprofundar-se na narrativa. A respeito da relação entre mito e narrativa, Barros (2010, p. 133) aponta que "o mito, nos Estudos do Imaginário, designa uma narrativa exemplar no sentido de que contém os modelos de todos os ritos e atividades humanas significativas, como a alimentação, o casamento, o trabalho, a arte, a sabedoria". Luiz Gonzaga Motta aponta três instâncias proporcionadas pela narrativa, expostas abaixo.

A ideia original da representação da realidade, primeira das instâncias apontadas:

> [...] decorre da mimese aristotélica: uma versão imitativa da realidade, que a reproduz imaginativamente, representativamente. Haveria uma realidade de primeira ordem (a coisa em si, verdadeira, autêntica) e outra de segunda ordem cristalizada nas 'cópias', representações imaginárias e simbólicas das coisas (MOTTA, 2009, p. 2).

Entende-se, contudo, as aspas do autor na palavra cópias como uma preocupação em não reduzir a mimese, numa postura similar a vista em Gebauer e Wulf (2004), que apontam a mimese como um processo social de auto-regulação, que ocorre por meio das interfaces das relações. Para os autores, a narrativa seria o conjunto entre a mimese projetiva (objetividade) e mimese receptiva (subjetividade) (GEBAUER; WULF, 2004). Na elaboração do texto, ambos os processos ocorrem simultaneamente e centrados na mesma pessoa. Porém, a cada recepção, os receptores podem se apropriar da história, sendo que:

> Para eles, a criação literária do mundo também é uma mimese projetiva que eles, por sua vez, se apropriam na forma de mimese receptiva. Enquanto o uso receptivo da história existe no autor na sua interiorização, este tipo de mimese nos leitores é uma exteriorização do seu interior na história. Eles ajustam seus pontos de vista às sínteses de percepção oferecidas pela narrativa (GEBAUER; WULF, 2004, p. 112).

A segunda instância seria a instituição, ou seja, a "forma de organização da realidade em função de estratégias comunicativas" (MOTTA, 2009, p. 3), que deixa de "ser um ramo da literatura e passa a ser um campo antropológico compreendendo o mito, a ideologia, a política, a cultura inteira de uma sociedade" (MOTTA, 2009, p. 4). Dessa forma, Motta instrui que "as narrativas passam a ser compreendidas não apenas como representação das coisas nem como *constructos* culturais, mas práticas de empalavramento sucessivo da realidade para enfrentar a complexidade do mundo" (MOTTA, 2009, p. 4). Para Motta (2009), as influências dessa instância provêm dos Estudos do Imaginário no âmbito da instituição da sociedade como tendo origem no imaginário. Uma possível explicação dessa característica baliza-se na noção de que a narrativa teria o potencial de transformar caos em cosmo (MEDINA, 2003), aqui compreendido como o dinamismo do imaginário ordenando-se ao cristalizar-se sob a forma de narrativa.

A terceira instância proposta pelo autor é que "as narrativas são formas de experimentação sucessivas e permanentes da realidade cotidiana" (MOTTA, 2009, p. 8). Ao aprofundar-se sobre a afirmação, Motta orienta que:

> [...] a narrativa continua sendo um forma importante (se não a principal) de experimentação do mundo. Ela nos oferece um teste coerente para a complexidade da vida, da política, da economia, das tragédias e comédias. Mais que representar, as narrativas constituem a textura da experiência, permitem instituir o mundo, a política, a economia, as ciências, as religiões. Sobrepõem-se umas às outras, interatuam, são continuamente postas à prova, refeitas e substituídas por novas narrativas. São esboços instáveis e provisórios que refazemos sem cessar. Emaranhado de mantos que constitui a textura social e recobre a vida de sentidos, modelo éticos e estéticos, enredos, personagens com os quais nos identificamos ou rechaçamos (MOTTA, 2009, p. 9).

Ao assumir a complexidade (MORIN; LE MOIGNE, 2000), a narrativa não seria representação, instrução ou experimentação da realidade, e sim todas estas esferas, intercambiando-se. Representam, instruem e experimentam a realidade.

A mesma relação entre narrativa e experiência é retratada pelo filósofo alemão Walter Benjamin (1892-1940), pensador cujo emprego pode "esclarecer certas preocupações teóricas que transcendam o viés dos meios e das técnicas" (MARTINEZ, 2013, p. 7) na Comunicação. Para Benjamin, "a experiência que passa de pessoa para pessoa é a fonte a que recorreram todos os narradores" (BENJAMIN, 1994, p. 198), sendo que, para o filósofo, a natureza da verdadeira narrativa é que:

> Ela tem sempre em si, às vezes de forma latente, uma dimensão utilitária. Essa utilidade pode consistir seja num ensinamento moral, seja numa sugestão prática, seja num provérbio ou numa norma de vida – de qualquer maneira, o narrador é um homem que sabe dar conselhos (BENJAMIN, 1994, p. 200).

Evidencia-se que, na visão de Benjamin, "aconselhar é menos responder a uma pergunta que fazer uma sugestão sobre a continuação de uma história que está sendo narrada" (BENJAMIN, 1994, p. 200). Similar é a visão de Motta quando afirma que:

> [...] o ato de contar histórias consiste numa arte e numa atividade prática básica, comum a todos, operando a naturalização do mundo. A narrativa é pedagógica porque oferece contextos naturalizados a fenômenos complexos e difíceis de compreender: a naturalidade do mundo é estabelecida pelo contar de uma história (MOTTA, 2009, p. 6).

Tem-se então no mito uma das primeiras maneiras de aconselhar através da narrativa. Cremilda Medina e Dimas Künsch apontam que "um povo se afirma historicamente pelo espaço sagrado que cria nas narrativas míticas. São as imagens desse espaço simbólico que imprimem a identidade cultural. Esta, por sua vez, promove a unidade e a memória de um centro de mundo que lhe dá significados" (MEDINA; KÜNSCH, 2014, p. 64-65). Para Eliade, a função primeira do mito seria "revelar os modelos exemplares de todos os ritos e atividades humanas significativas" (ELIADE, 1994, p. 13). Atenta-se para a distinção entre a palavra mito e o emprego da mesma no sentido de fantasioso, usualmente empregado. De acordo com Eliade, "o mito cosmogônico é verdadeiro porque o mundo está aí para prová-lo; o mito da origem da morte é igualmente verdadeiro porque é provado pela mortalidade do homem" (ELIADE, 1994, p. 12), ou ainda "a narrativa mítica se distingue da simples fabulação porque nesta o núcleo significante é externo" (BARROS, 2014, p. 54). Sobre esse núcleo significante externo, Barros afirma que "são os arquétipos que asseguram a invariância dos mitos para além dos acidentes culturais" (BARROS, 2014, p. 54), assunto que será abordado posteriormente nessa pesquisa. Dessa forma, observa-se que as narrativas míticas "não contam as coisas como elas são, mas as contam com os seus próprios códigos simbólicos que são reconhecidos pelos seus públicos" (MOTTA, 2000, p. 3).

Ao dar continuidade ao levantamento dos aspectos da narrativa, em especial a mítica, Martinez orienta que "o mito era parte integrante e formadora da realidade" (MARTINEZ, 2008, p. 34). Nisso, é balizada pela visão do mitólogo estadunidense Joseph Campbell (1904-1987), quando este aponta que "a função primária da mitologia e dos ritos sempre foi a de fornecer os símbolos que levam o espírito humano a avançar, opondo-se àquelas outras fantasias humanas constantes que tendem a levá-lo para trás" (CAMPBELL, 2004, p. 21). Sobre a criação de símbolos, Medina e Künsch afirmam que "no nível mítico, traduz emoções; no nível metafísico, sistematiza a relação com o mundo; no nível pragmático, intervém na coesão sociocultural" (MEDINA; KÜNSCH, 2014, p. 64).

Uma possibilidade de compreender a relação entre a narrativa mítica e o ser humano se dá por meio da Jornada do Herói (ou monomito), termo usado por Campbell ao observar que "é sempre com a mesma história – que muda de forma e não obstante é prodigiosamente constante – que nos deparamos, aliada a uma desafiadora e persistente sugestão de que resta muito mais por ser experimentado do que será possível saber ou contar" (CAMPBELL, 2004, p. 15) e o levou a perceber uma característica estrutural comum em diversos mitos, resumida da seguinte maneira:

> O herói mitológico, saindo de sua cabana ou castelo cotidianos, é atraído, levado ou se dirige voluntariamente para o limiar da aventura. Ali, encontra uma presença sobrenatural que guarda a passagem. O herói pode derrotar essa força, assim como pode fazer um acordo com ela, e penetrar com vida no reino das trevas (batalha com o irmão, batalha com o dragão; oferenda, encantamento); pode, da mesma maneira, ser morto pelo oponente e descer morto (desmembramento, crucifixão). Além do limiar, então, o herói inicia uma jornada por um mundo de forças desconhecidas e, não obstante, estranhamente íntimas, algumas das quais o ameaçam fortemente (provas), ao passo que outras lhe oferecem uma ajuda mágica (auxiliares). Quando chega ao nadir da jornada mitológica, o herói passa pela suprema provação e obtém sua

> recompensa. Seu triunfo pode ser representado pela união sexual com a deusa-mãe (casamento sagrado), pelo reconhecimento por parte do pai-criador (sintonia com o pai), pela sua própria divinização (apoteose) ou, mais uma vez – se as forças se tiverem mantido hostis a ele –, pelo roubo, por parte do herói, da bênção que ele foi buscar (rapto da noiva, roubo do fogo); intrinsecamente, trata-se de uma expansão da consciência e, por conseguinte, do ser (iluminação, transfiguração, libertação). O trabalho final é o do retorno. Se as forças abençoaram o herói, ele agora retorna sob sua proteção (emissário); se não for esse o caso, ele empreende uma fuga e é perseguido (fuga de transformação, fuga de obstáculos). No limiar de retorno, as forças transcendentais devem ficar para trás; o herói reemerge do reino do terror (retorno, ressurreição). A bênção que ele traz consigo restaura o mundo (elixir)[48] (CAMPBELL, 2004, p. 241-242).

Para Campbell, por meio dos mitos "é dada uma expressão simbólica aos desejos, temores e tensões inconscientes que se acham subjacentes aos padrões conscientes do comportamento humano. Em outras palavras, a mitologia é psicologia confundida com biografia, história e cosmologia" (CAMPBELL, 2004, p. 251), pois "o simbolismo da mitologia se reveste de um significado psicológico" (CAMPBELL, 2004, p. 251).

O consultor de roteiros estadunidense Christopher Vogler também se embasou nesse tema ao aproximar a estrutura de Campbell com o conceito de arquétipos de Jung, arquétipos estes entendidos como "tipos arcaicos – ou melhor – primordiais, isto é, de imagens universais que existiram desde os tempos mais remotos" (JUNG, 2000, p. 16), ou ainda "um agrupamento definido de caracteres arcaicos, que, em forma e sig-

48. Essa estrutura compõe 17 passos, divididos por Campbell (2004) em 3 atos. O 1º ato (Partida) seria composto pelos seguintes passos: O chamado da aventura, A recusa do chamado, O auxílio sobrenatural, A passagem pelo primeiro limiar e O ventre da baleia. No 2º ato (Iniciação), pode-se observar: O caminho de provas, O encontro com a deusa, A mulher como tentação, A sintonia com o pai, A apoteose e A bênção última. Por fim, no 3º ato (Retorno) têm-se: A recusa do retorno, A fuga mágica, O resgate com auxílio externo, A passagem pelo limiar do retorno, Senhor de dois mundos e Liberdade para viver.

nificado, encerra motivos mitológicos, os quais surgem em forma pura nos contos de fada, nos mitos, nas lendas e no folclore” (JUNG, 1972, p. 60). A primeira distinção entre as duas obras é a divisão da jornada em 12 passos, no lugar dos 17 de Campbell. Vogler então exemplifica sua proposta de jornada no seguinte parágrafo:

> Os heróis são apresentados no MUNDO COMUM, onde recebem um CHAMADO À AVENTURA. Primeiro, ficam RELUTANTES OU RECUSAM O CHAMADO, mas num encontro com o MENTOR são encorajados a fazer a TRAVESSIA DO PRIMEIRO LIMIAR e entrar no mundo especial, onde encontram TESTES, ALIADOS E INIMIGOS. Na APROXIMAÇÃO DA CAVERNA OCULTA, cruzam um segundo limiar, onde enfrentam a PROVAÇÃO. Ganham sua RECOMPENSA e são perseguidos no CAMINHO DE VOLTA ao mundo comum. Cruzam então o terceiro limiar, experimentam uma RESSURREIÇÃO e são transformados pela experiência. Chega então o momento do RETORNO COM O ELIXIR, a bênção ou o tesouro que beneficia o mundo comum[49] (VOGLER, 2006, p. 46).

Conforme apontado anteriormente por Barros (2014) ao relacionar arquétipos com o núcleo significante externo dos mitos, o acadêmico francês Gilbert Durand (1921-2012), ao debruçar-se sobre o imaginário, define “que a imagem – por mais degradada que possa ser concebida – é ela mesma portadora de um sentido que não deve ser procurado fora da significação imaginária” (DURAND, 2002, p. 29), assim como observa que “os símbolos constelam porque são desenvolvidos de um mesmo tema arquetipal, porque são variações sobre um arquétipo” (DURAND, 2002, p. 43). Dessa forma, imbricando Barros (2014) e Durand (2002), observa-se, acerca da significação, que nos mitos o núcleo significante

49. Vogler optou pelo uso de caixa alta para evidenciar cada um dos passos de sua versão da jornada, permitindo que se explicite os objetivos de cada passo num único parágrafo. Atenta-se ainda que Vogler, tal qual Campbell, divide a jornada em 3 atos, sendo o primeiro do passo 1 ao 5 (mundo comum até travessia do primeiro limiar), o segundo até a recompensa (9º passo) e o seguinte até a conclusão no 12º passo.

é externo porque tal núcleo se encontra nos arquétipos, ou imagens, cujo núcleo significante é interno. De outra forma, os mitos teriam uma estrutura comum porque derivam dos mesmos arquétipos.

Vogler, por sua vez, afirma que o arquétipo "é uma ferramenta indispensável para compreender o propósito ou a *função* dos personagens em uma história" (VOGLER, 2006, p. 48) e que "fazem parte da linguagem universal da narrativa" (VOGLER, 2006, p. 48). A relação entre os arquétipos e sua função narrativa é oriunda de estudos de Vogler sobre a obra do folclorista russo Vladimir Propp (1895-1970), que evidenciou e sistematizou uma série de funções como "base morfológica dos contos de magia em geral" (PROPP, 1984, p. 31), a partir de onde Vogler passou a tratar arquétipos "como funções flexíveis de um personagem e não como tipos rígidos de personagens" (VOGLER, 2006, p. 49), apontando ainda que "outra maneira de encarar os arquétipos clássicos é vê-los como facetas da personalidade do herói (ou do escritor)" (VOGLER, 2006, p. 49), assim como "podem ser vistos como símbolos personificados das várias qualidades humanas" (VOGLER, 2006, p. 49). Moreno (1978), por sua vez, também aponta para um núcleo coletivo dos papéis, revestido por camadas que variam a cada indivíduo, posição similar ao arquétipo junguiano. Embora ambos os estudantes da psique não tenham mencionado um ao outro em suas obras, o par face coletiva/face pessoal do papel moreniano e arquétipo/*persona* (termo que será definido posteriormente) junguiano possuem pontos suficientes de contato para que essa pesquisa intercambie conceitos de ambos.

Conforme afirmado anteriormente, essa pesquisa insere-se no tronco dos Estudos do Imaginário que considera o imaginário como predecessor das relações sociais e dos fenômenos da consciência. A justificativa da opção é proveniente das demais proposições vistas acima, pois a existência de uma estrutura comum aos mitos, narrativas estas já existentes nos primórdios da civilização, que embora possua divergência em diferentes culturas, é similar em sua essência, evidencia um núcleo comum e coletivo que permeia a humanidade, porém sem deixar de levar em conta

as transformações ocorridas em cada sociedade. Tal qual essa estrutura comum é povoada por personagens que também obedecem a uma estrutura comum, Jung aponta o inconsciente coletivo como formado por arquétipos (também chamados pelo psicólogo suíço de imagens), esses sempre de caráter coletivo, uma vez que essa imagem é "comum a todos os povos e tempos. Provavelmente são comuns também a todas as raças e épocas os principais motivos mitológicos" (JUNG, 2013, p. 459).

O biólogo inglês Rupert Sheldrake fundamenta a concepção junguiana de inconsciente coletivo através da teoria dos campos mórficos, cujo uso é um possível olhar para a Comunicação (MARTINEZ, 2009). De acordo com Sheldrake, os campos mórficos são campos auto-organizáveis, com aspectos espaciais e temporais, que influenciam as formas e padrões de atividade daqueles sistemas relacionados a eles (SHELDRAKE, 2009). Esses campos "têm uma espécie de memória embutida derivada de formas anteriores de um tipo similar" (SHELDRAKE, 1987a, p.4-5), sugerindo que "as formas e padrões de comportamento são de fato sintonizadas por conexões invisíveis de fora do organismo" (SHELDRAKE, 1987a, p. 7), conexões essas denominadas ressonância mórfica. Sheldrake aponta ainda a ressonância mórfica e os campos mórficos como reafirmações do inconciente coletivo e dos arquétipos estudados por Jung (SHELDRAKE, 1987a). Para o autor, as sociedades podem ser vistas como super-organismos, pois:

> [...] possuem campos mórficos sociais e culturais que envolvem e organizam tudo que reside em seu interior. Embora composta por milhares de indivíduos, a sociedade pode funcionar e responder como um todo unificado por meio das características de seu campo mórfico. Para visualizar isso, é útil lembrar que campos mórficos, por sua própria natureza, estão tanto no interior quanto em torno das coisas a que se referem. Um campo magnético está tanto no interior de um magneto quanto em torno dele; um campo gravitacional está tanto no interior da Terra quanto em torno dela. Assim, teorias de campos levam-nos além da definição rígida tradicional de 'dentro' e 'fora' (SHELDRAKE, 1987b, p. 1).

Ao observar a característica do rito de presentificar/atualizar, nota-se Kamper afirmar que o rito "tem a função de evocar a memória das origens" (KAMPER, 1998, p. 28) nas sociedades primitivas. Tal qual Kamper, Sheldrake também vê no rito o contexto "no qual memória social não somente se torna consciente, mas é de fato invocada em todas as sociedades" (SHELDRAKE, 1987b, p. 4), memória essa vista pelo autor como "inerente na natureza" (SHELDRAKE, 1987c, p. 1).

Essa relação entre as narrativas e as imagens arcaicas é uma justificativa possível para a afirmação de que "narrar uma história dá pistas para o leitor viver sua própria 'jornada'" (MARTINEZ, 2008, p. 268), também entendida como "abordagem terapêutica da narrativa" (MARTINEZ, 2008, p. 269), igualmente apontada por Künsch e Martinez ao afirmarem que

> [...] por meio dos testes, provações, intuições e revelações iluminadoras dos protagonistas da narrativa podem ajudar o receptor midiático a refletir sobre sua existência. Podem ajudá-lo a transformar essa existência com a agilidade e criatividade necessárias, de forma a viver de maneira mais humana e plena em um cenário planetário que sofre alterações de proporções e velocidade jamais vistas na história da humanidade (KÜNSCH; MARTINEZ, 2007, p. 40).

Acumula-se a isso as leituras de Kamper a partir da percepção do filósofo alemão Friedrich Schiller (1759-1805) de que "um homem que é integral, um homem no sentido pleno do termo, é um homem que se dedica a uma atividade lúdica" (SCHILLER apud KAMPER, 1998, p. 30), pois "só quando ele joga, quando ele brinca, consegue combinar os seus dois elementos" (SCHILLER apud KAMPER, 1998, p. 30). Elementos esses entendidos como "a faculdade sensorial, ou sensorialidade do homem, e o entendimento" (SCHILLER apud KAMPER, 1998, p. 29), uma vez que as duras condições sociais "obrigam o homem a cindir-se num ser sensorial e num ser dominado pelo entendimento ou pela razão" (SCHILLER apud KAMPER, 1998, p. 29), pois "o impulso dos homens na direção da forma não consegue se unir ao impulso na direção da

matéria" (SCHILLER apud KAMPER, 1998, p. 29). Portanto, assume-se aqui a sinergia potencial entre o lúdico e o mítico nos jogos narrativos.

A comunhão entre real e imaginário da narrativa não é exclusividade dos mitos. Esse processo de nublar as fronteiras entre fato e ficção pode ser visto em outras áreas, tal como o uso de personagens compostos, ou seja, personagens "que reúnem em si características biográficas de vários entrevistados" (MARTINEZ; CORREIA; PASSOS, 2015, p. 240) no jornalismo. Evidencia-se que, "a rigor, não existe um indivíduo que corresponda factualmente ao sujeito textual, porém todos os fatos e descrições atreladas a eles foram apurados de forma jornalística" (MARTINEZ; CORREIA; PASSOS, 2015, p. 240). No documentário tal barreira também se esvai. Em sua aurora, "o documentário serviu ao método da pesquisa participativa" (SILVA, 2013, p. 255) e "foi o formato privilegiado para se apresentar a realidade de forma denotativa, ou seja, referencial" (SILVA, 2013, p. 255). Porém, salienta-se que "um filme, ainda que documental, não é a realidade, mas é uma representação parcial, sempre parcial, dessa realidade" (SILVA, 2013, p. 259). Dessa maneira, "o documentário não tem como objetivo uma pura descrição da realidade, a informação de fatos, a apresentação de feitos heroicos, mas sim proporcionar uma vivência, uma experiência coletiva" (SILVA, 2013, p. 257). Sobre o Jornalismo, Cremilda Medina afirma que seu domínio "é o do real aparente e imediato. Mas, ao se tratar do ser humano, seja ele um personagem ficcional ou fonte de informação, não há como desvincular essa ambiguidade entre o real e o sonho, o objetivo e o subjetivo" (MEDINA, 1995, p. 45), cuja posição é compartilhada por Motta, ao afirmar que "o primeiro ponto a considerar é que em todas as narrativas, mesmo nas narrativas fáticas, não estamos nos referindo a pessoas reais, mas a personagens, figuras fabricadas pelo discurso" (MOTTA, 2013, p. 188). Isso porque, ao produzir um texto, o indivíduo "utiliza todos os seus recursos mentais conscientes e racionais como também os impulsos inconscientes, as suas imagens mentais mais profundas" (MOTTA, 2000, p. 2). O historiador italiano Alessandro Portelli, ao debruçar-se sobre a História Oral, aponta que seus resultados são:

> [...] narrativas nas quais a fronteira entre o que toma o lugar fora do narrador e o que acontece dentro, entre o que diz respeito ao individual e o que diz respeito ao grupo, pode se tornar mais enganosa que os gêneros escritos estabelecidos, de modo que a 'verdade' pessoal possa coincidir com a 'imaginação' compartilhada (PORTELLI, 1997).

Em suma, a discussão entre material e imaginário, estratégica no campo da Comunicação (BARROS, 2010), encontra a "incapacidade do cérebro humano de distinguir ficção e realidade" (CONTRERA; MIKLOS, 2014, p. 223). Contrera e Miklos apoiam-se em Edgar Morin para tecer essa afirmativa uma vez que, para o pensador francês, "não há qualquer dispositivo no cérebro que permita distinguir os estímulos externos dos estímulos internos, quer dizer, o sonho da vigília, a alucinação da percepção, o imaginário da realidade, o subjetivo do objetivo" (MORIN, 1988, p. 152). A justificativa para esse apontamento consiste que, num jogo narrativo, as fronteiras entre material e imaginário encontram-se nubladas, obscurecidas, pois o participante estaria efetivamente experimentando (termo usado na perspectiva benjaminiana) a narrativa ali tecida. Poderia ser dito que se trata de uma *ilusão narrativa*, trazendo tanto a raiz etimológica do termo ilusão (em jogo), quanto o uso mais recorrente do termo, no sentido de que nublaria o real.

Contudo, o ato de narrar visto nesses jogos apresenta algumas particularidades. Conforme abordado anteriormente, os jogos narrativos são, por excelência, participativos. Não é permitido para nenhum dos envolvidos adotar postura passiva durante o jogo, seja ela verbal ou dramática[50], para que ele ocorra. Pohjola define o jogo como arte imediata, "arte aquela sendo diretamente dentro daquilo que é experienciado conforme é criada e não tem utilidade na divisão entre *performer* e audiência" (POHJOLA, 2014, p. 119, tradução livre do autor), em contraponto a outras expressões artísticas onde existe a possibilidade do

50. Evidencia-se aqui que a etimologia, tanto de verbo quanto de *drama*, remete a *ação*, o que ampara em si a necessidade da postura ativa dos jogadores.

espectador ser completamente passivo, ter uma possibilidade teórica de influenciar o produto midiático ou necessitar tomar parte para que a experiência midiática continue (POHJOLA, 2014).

Sobre essas quatro categorias trazidas por Pohjola, pode-se apoiar no conceito de obra aberta do semiólogo italiano Umberto Eco (1932-2016) para discutir as duas primeiras. Para Eco, a obra aberta seria aquela que reúne “uma pluralidade de significados que convivem num só significante” (ECO, 1991, p. 22), e nenhum dos textos comportaria apenas uma interpretação. As duas primeiras categorias discutidas por Pohjola seriam, respectivamente, a obra fechada e a obra aberta. Na obra fechada, somente um sentido pode ser recebido pelo espectador, e esse não teria influência alguma na experiência. É o modelo de texto esperado, por exemplo, em uma bula de remédios, não comportando subjetividade alguma[51]. Já na obra aberta, o repertório cognitivo do receptor, que Gebauer e Wulf (2004) chamariam de mimese receptiva, completa a polissemia evocada pela obra. Nesse aspecto, pode-se interpretar que grande parte da poesia, da literatura e das artes plásticas seriam compostas por obras abertas.

Nas duas últimas categorias, por sua vez, a pesquisa de Kristoffer Haggren, Elge Larsson (1944-2016), Leo Nordwall e Gabriel Widing traz a noção de arte interativa e arte participativa (HAGGREN et al, 2009). A arte interativa, aqui vista como paralela à terceira categoria proposta por Pohjola, implica no espaço da escolha, onde não somente o espectador completa a obra cognitivamente, a partir de mimeses projetivas (GEBAUER; WULF, 2004) a que é exposto, mas tem um papel ativo na escolha de quais dessas projeções serão expostas. As instalações artísticas e os *games*[52] são algumas manifestações que, nesse conceito,

51. Contudo, mesmo essa questão, periférica nesse estudo, poderia ser contestada. No exemplo dado, sobre a bula de remédios, a necessidade de um médico e/ou farmacêutico indicar posologia, entre outras informações, poderia ser compreendida como uma redução da chance de interpretações distintas num texto teoricamente fechado.
52. Termo aqui utilizado para designar jogos eletrônicos.

poderiam ser vistas como interativas. De maneira sintética, partes da expressão artística se apresentariam e o espectador teria lacunas para preencher, permitindo a continuação da experiência. A última categoria, que Pohjola denomina arte imediata, baliza-se na noção de arte participativa, que seria o espaço da ação (HAGGREN et al, 2009), uma vez que todos os participantes são emissores de mimeses projetivas, ao mesmo tempo em que cada um realiza suas mimeses receptivas dos estímulos projetados pelos outros participantes, tornando infrutífera a tentativa de dividir o *performer* da audiência. Pode-se ver isso, entre outros exemplos, nos participantes de uma partida de futebol[53] ou de uma festa.

Certamente, existem pontos de contato com a performance. De acordo com a historiadora da arte sul-africana RoseLee Goldberg:

> Por sua própria natureza, a performance desafia uma definição fácil ou precisa, indo além da simples afirmação de que se trata de uma arte feita ao vivo pelos artistas. Qualquer definição mais exata negaria de imediato a própria possibilidade da performance, pois seus praticantes usam livremente quaisquer disciplinas e quaisquer meios como material – literatura, poesia, teatro, música, dança, arquitetura e pintura, assim como vídeo, cinema, *slides* e narrações, empregando-os nas mais diversas combinações (GOLDBERG, 2006, p. IX).

Sobre o mesmo tema, o teatrólogo estadunidense Marvin Carlson, embora afirme que "por sua própria natureza, resiste a conclusões assim como resiste a definições" (CARLSON, 2010, p. 213), aponta que a performance:

> Trata-se de um evento específico com sua natureza liminoide trazida à tona, quase invariavelmente separada do resto da vida, apresentada por *performers* e assistida por uma audiência, ambos considerando a expe-

53. Evidencia-se aqui a referência ao esportista, e não ao espectador do evento esportivo.

> riência como constituída de material a ser interpretado, a ser refletido e a ser engajado – emocionalmente, mentalmente e talvez fisicamente (CARLSON, 2010, p. 224).

A própria distinção entre *performer* e audiência é suficiente para distinguir da proposição de Pohjola, mas outros fatores também causam divergência entre as duas expressões artísticas. Goldberg afirma que a performance "pode ser apresentada em forma de espetáculo solo" (GOLDBERG, 2006, p. VIII), que "o *performer* é o artista, raramente um personagem" (GOLDBERG, 2006, p. VIII) e que "pode ser ensaiada ao longo de meses" (GOLDBERG, 2006, p. VIII), todos elementos contrastantes com as definições de jogos narrativos previamente exploradas. Porém, como afirma Pohjola, "uma audiência externa não consegue entender um RPG, embora possa observá-lo como uma performance interessante" (POHJOLA, 2014, p. 119).

O conceito de arte imediata, apresentado nesse trabalho por intermédio de Pohjola, tem origem em Hakim Bey, que ao elaborar um texto sobre o imediatismo, ou ausência de mediação, afirma que "pode ter a forma de qualquer jogo criativo e pode ser efetuado por duas ou mais pessoas, por e para si próprios, face a face ou em conjunto" (BEY, 1992, p. 3), pois "a verdadeira arte é lúdica, é a forma mais imediata de todas as experiências" (BEY, 1992, p. 2), atentando ainda para o fato de que "todos os espectadores têm que ser também intérpretes" (BEY, 1992, p. 4). Isso porque "os melhores 'jogos' farão pouco ou nenhum uso das formas óbvias de mediação como a fotografia, a gravação, a impressão etc., mas tenderão para técnicas imediatas envolvendo presença física, comunicação direta e os sentidos" (BEY, 1992, p. 4).

A ideia da presença física apontada por Bey leva essa pesquisa à Teoria das Mídias (ou Teoria dos Meios), formulada por Harry Pross (1923-2010), jornalista, escritor e cientista político alemão. Em sua teoria, Pross classifica os meios em primários, secundários e terciários. Sobre essa classificação, nota-se que:

> Os primários são aqueles que não precisam de nenhum recurso além daqueles oferecidos pelo próprio corpo, seus sons, seus movimentos, sua gestualidade, seus odores. Entre um corpo e outro não há nenhum artefato. Os secundários são aqueles que lançam mão de materiais extracorpóreos para deixar ou mandar mensagens. Um corpo imprime seus sinais em um suporte que é recebido por outro corpo. Os meios terciários são aqueles que requerem um jogo de aparatos – um que transmite e outro que recebe os sinais (PROSS apud BAITELLO JUNIOR, 2012a, p. 61).

Explicita-se com isso a ideia da escrita como mídia secundária, já que os rastros (BAITELLO JUNIOR, 2012a) são deixados, sem que nenhum outro artefato seja necessário para a recepção da mensagem, ao passo que um filme seria classificado como mídia terciária, uma vez que seria necessário um aparelho para filmar e outro para exibir o filme, por exemplo. Contudo, percebe-se aqui a importância dada ao corpo, independentemente de quaisquer inovações tecnológicas, vigentes ou vindouras, uma vez que assume-se corpo como começo e término de qualquer comunicação (PROSS apud BAITELLO JUNIOR, 2012a). A partir disso entende-se que os jogos narrativos operam como mídia primária, pois a relação comunicacional entre os participantes não necessita de nada além dos próprios corpos mediando o processo. Sobrepondo as teorias, toda arte imediata (BEY, 1992) deve estar inserida em uma mídia primária, de acordo com a classificação de Pross (BAITELLO JUNIOR, 2012a).

Ao aproximar o conceito de experimentação da narrativa (BENJAMIN, 1994; MOTTA, 2009) com a classificação de mídia primária, Baitello Junior, ao definir características do ser humano primitivo, aponta que, "como o nômade não acumula objetos, é seu corpo (seu cérebro, suas vísceras, seu esqueleto e seus músculos, bem como sua pele) que guarda experiências, vivências e associações, memórias e projeções" (BAITELLO JUNIOR, 2012a, p. 34). Portanto, para o nômade primitivo, "a descoberta requer movimento incessante. A narrativa da vida era constituída pelo movimento e pela experiência concreta do dia a dia. Cada jornada, uma narrativa tecida pelos pés" (BAITELLO JUNIOR, 2012a, p. 34).

A relação entre os jogadores dá-se primordialmente através da oralidade (RPG) ou dramatização (larp), permitindo hibridizações, conhecidas como *freeform*[54] ou *jeepform*[55] (STARK, 2012a). A experiência de jogo pressupõe uma postura ativa de todos os participantes, e portanto admite-se que, caso exista a presença de um espectador passivo, para esse espectador não se trata mais de um jogo, e sim de uma performance (CARLSON, 2010; GOLDBERG, 2006; POHJOLA, 2014). Desse levantamento, pode-se apontar que os jogos narrativos estão ligados à mídia primária porque ela potencializa a experimentação, conforme evidencia Tarcyanie Cajueiro Santos:

> Para sorver a beleza deste mundo e sentir intensamente a vida, com todo o mistério e ambiguidade que ela tem, devemos estar abertos para as nossas sensações, a nossa pele, ao ouvir, o ver, o tocar, o cheirar, o degustar, sabendo saboreá-los, sentindo-os nas entranhas do nosso ser. Saber sentir, perceber o mundo, nós próprios e os outros é deixar-nos levar pelo corpo, é não temer interagir com o mundo. A comunicação nasce de nosso contato corporal com o mundo, ela é um fazer-se, um acontecer e não uma manifestação pura da consciência, do intelecto. Nesse sentido, ela não pode ser tratada separadamente da nossa experiência vivida (SANTOS, 2007, p. 142).

Essa mesma posição é corroborada pela proposição de que a complexidade de uma estrutura de linguagem é proporcional à complexidade da informação que a utiliza como plataforma (SILVA, 2010). Dessa maneira, torna-se inabarcável traduzir a miríade de sensações absorvidas pelo corpo para outra mídia que não seja a vivência[56], palavra aqui usada na perspectiva do psicólogo sócio-histórico russo

54. *Freeform* é o termo que designa, primordialmente, a prática de alguns jogadores de RPG de mesa de dramatizarem as ações de seus personagens.
55. *Jeepform* é um termo frequentemente ligado aos países nórdicos, como uma forma de *freeform* mais próxima das temáticas recorrentes ao larp nórdico, mas com uso de mecânicas.
56. Vivência é uma das traduções possíveis para o português da palavra russa *perejivânie*, utilizada por Vigotski.

Lev Vigotski (1896-1934), cujo conceito[57] é usado tanto para designar "a apreensão do mundo externo pelo sujeito e sua participação nele, quanto a de seu próprio mundo interno" (TOASSA, 2009, p. 61), cuja aproximação com o processo de duas vias do desempenho de papéis (MORENO, 1978) é aqui tomada. Em outras palavras, entende-se como a *poiesis* que clama pelo corpo e pelo tempo presente (SILVA, 2007). A ação, o desempenho, que envolve completamente o participante num processo de imersão.

3.4 O elemento vincular

Um termo recorrente entre os pesquisadores de jogos narrativos é a expressão finlandesa *eläytyminen*[58]. O uso de tradutor eletrônico[59] revela como resultado a palavra empatia tanto no idioma português quanto no inglês (*empathy*). Contudo, quando os próprios pesquisadores finlandeses a traduzem em textos em inglês, usam para defini-la a palavra *immersion* (imersão). Pohjola, por exemplo, define esse tipo de imersão como "o jogador assumindo a identidade da personagem e fingindo acreditar que sua identidade consiste somente dos papéis diegéticos" (POHJOLA, 2014, p. 117).

Sobre a relação entre papéis e personagem, o psicólogo e pesquisador de larps finlandês Lauri Lukka divide os papéis em duas faces: os papéis cotidianos e os papéis criativos. Para Lukka, os papéis coti-

57. Informa-se que não é ineditismo da presente pesquisa a associação entre a vivência vigotskiana e os jogos narrativos, conforme evidenciado em conversa do autor com o pesquisador Wagner Luiz Schmit, que tem tal associação como parte integrante de sua tese de doutoramento em Psicologia, em curso na Universidade de Tsukuba.

58. A palavra não possui tradução exata para o português. É uma nominalização deverbal de *eläytyä*, descrito como 'colocar a alma em algo' ou 'imaginar-se em alguma situação'.

59. <http://translate.google.com.br>. Acesso em: 02 fev. 2016.

dianos, similares à definição moreniana, "emergem espontaneamente na interação, especialmente em situações socialmente padronizadas. Eles são predefinições ligadas a um contexto que se manifestam no comportamento de uma pessoa e o guiam" (LUKKA, 2011, p. 159), cuja função "é deixar a interação mais previsível" (LUKKA, 2011, p. 159). Esses papéis podem ter sua origem traçada à aurora civilizacional. Com a passagem da caça e da coleta para a agricultura e a pecuária, a sociedade humana deixa de ser centrada no indivíduo e passa a envolver o coletivo, com cada indivíduo necessitando exercer uma função social (MARTINEZ, 2014).

Os papéis criativos, por sua vez:

> [...] são personalidades ficcionais, personagens, dentro das quais um agente imerge durante uma performance criativa, como um RPG ou larp. Papéis criativos são análogos a uma personalidade em um ambiente cotidiano. Personagens incluem vários papéis cotidianos que mudam situacionalmente (LUKKA, 2011, p. 162).

Para Lukka, "o ponto-chave onde imergir em um papel criativo num jogo de desempenho de papéis difere de tomar um papel dentro de uma situação normal" (LUKKA, 2011, p. 161) é que "os papéis cotidianos e os papéis criativos diferem" (LUKKA, 2011, p. 161), pois o primeiro é uma predefinição para a interação, enquanto o segundo é uma organização de personalidade, sendo somente possível "imergir na personalidade de um papel criativo" (LUKKA, 2011, p. 161). Nesse âmbito, Lukka desenvolve um modelo de dupla face do papel, aplicável aos jogos narrativos, apontando que "enquanto imerso em um personagem/papel criativo, o participante tenta agarrar a personalidade total (papel criativo) em vez de um papel específico (cotidiano) de uma pessoa diferente" (LUKKA, 2011, p. 164). Aqui, fundamenta-se a principal diferença entre a imersão e a simulação. Enquanto a imersão seria relacionada com um papel criativo (ou personagem), a simulação seria a tomada de um papel cotidiano.

Nessa perspectiva, o papel criativo recebe também o nome de personagem, cuja raiz é *persona*, como informado pela comunicóloga Tereza Lúcia Halliday (1944-2015) ao apontar que:

> Em seu significado original, o termo latino *persona* designava a máscara que o ator usava para encarnar o personagem representado por ela. Assim, numa mesma peça, o mesmo ator poderia desempenhar vários papéis, conforme a 'persona' que enfiasse em sua cabeça para falar pelo personagem correspondente à configuração da máscara. Nessa máscara, havia uma abertura à altura da boca do ator, para que sua voz soasse, inconfundível. O termo 'persona' para designar a máscara adveio do verbo designativo da função dessa abertura: *personare* (soar através de). Este sentido do verbo, mais que do substantivo, permanece no uso do conceito pelos teóricos da comunicação (HALLIDAY, 1996, p. 4).

Embora evidentemente não seja escopo dessa pesquisa abarcar toda a complexidade do campo da Psicologia, algumas proposições auxiliariam o entendimento da imersão, assim como expandir a noção de *persona* apontada por Halliday.

Elucida-se que, na psicologia junguiana, a psique é constituída pelo consciente, entendido como a "relação dos fatos psíquicos com o ego" (JUNG, 1972, p. 26), pelo inconsciente pessoal, ou as "aquisições do indivíduo ou produtos de processos instintivos que completam, inteiram a personalidade" (JUNG, 1972, p. 59), e inconsciente coletivo, uma classe de dados "cuja origem é totalmente desconhecida, ou pelo menos, tais fatores têm origem que não pode em hipótese alguma ser atribuída a aquisições individuais. Sua particularidade mais inerente é o caráter mítico. É como se pertencesse à humanidade em geral" (JUNG, 1972, p. 59).

O consciente seria formado pelo ego, "um complexo de representações que constitui para mim o centro de meu campo de consciência e que me parece ter grande continuidade e identidade consigo mesmo" (JUNG,

2013, p. 444), agindo como centro da vontade por ser um "aglomerado de conteúdos altamente dotados de energia" (JUNG, 1972, p. 100), e portanto o complexo mais constelado[60], reunindo pensamentos, sentimentos, sensações e intuições do indivíduo. Além do ego, o consciente seria composto por *personas*, cuja função psíquica "representa um compromisso entre o indivíduo e a sociedade" (JUNG, 1972, p. 32). Para o psicólogo suíço, a *persona* é uma máscara, uma "atitude assumida *ad hoc* (por agora)" (JUNG, 2013, p. 426), máscara metafórica essa que quando vestida por um indivíduo "sabe corresponder, por um lado, às suas intenções e, por outro lado, às exigências e opiniões do meio ambiente, prevalecendo ora um ora outro momento" (JUNG, 2013, p. 426), numa posição similar ao conceito de papel visto em Moreno (1978). Exemplifica-se esse conceito ao apontar, dentre outros, um médico: ao vestir sua máscara social no exercício da profissão, suas vestimentas, seu comportamento, sua postura corporal, seu modo de falar, tal qual o conteúdo de sua fala, são modulados no intuito de exercer o papel social que lhe é esperado. Como aponta Caillois (1990, p. 109), "as máscaras são o verdadeiro laço social". Nesse contexto, a *persona* teria uma função ambígua (JUNG, 2013): mostrar e esconder. Ao mesmo tempo que mostraria uma faceta com um conjunto de características socialmente aceitas, esconderia conteúdos da personalidade indesejáveis pelo indivíduo, de modo que a face interna dessa máscara psíquica seria o limiar para os conteúdos inconscientes, sob o nome de *anima*/*animus*[61](JUNG, 2013).

O inconsciente pessoal, por sua vez, seria composto pelas sombras, nome dado aos pares opostos do ego (JUNG, 2013), e por complexos, entendidos como "uma conglomeração de sentimentos estranhos ou dolorosos, normalmente inacessíveis ao contato exterior" (JUNG, 1972, p. 73) que, "por ser dotado de tensão ou energia própria, tem a tendência

60. Na terminologia junguiana, constelado seria, grosso modo, equivalente a ativo.
61. Para Jung (2013), o par *anima/animus* representa a parcela feminina ou masculina, respectivamente, do psiquismo. Nos homens, a *anima* representaria os conceitos suprimidos pela *persona* externa, ao passo que nas mulheres, essa função seria do *animus*.

de formar, também por conta própria, uma pequena personalidade" (JUNG, 1972, p. 100).

Já o inconsciente coletivo teria, em sua formação, os instintos, definidos como "todo fenômeno psíquico que ocorre sem a participação intencional de vontade, mas por simples coação dinâmica" (JUNG, 2013, p. 470) e por arquétipos (previamente definidos).

Por último, no centro da psique estaria o si-mesmo (ou *Self*), que "expressa a unidade e totalidade da personalidade global" (JUNG, 2013, p. 485). De acordo com o pesquisador Carlos Augusto Serbena (2006), a Jornada do Herói campbelliana poderia ser entendida como a trajetória para alcançar essa totalidade da psique, tendo o Herói como representante do ego. Jung daria o nome de Individuação para esse processo psíquico (CONTRERA, 1996).

Entre os conceitos que poderiam ajudar essa vinculação psicológica entre sujeito e objeto, vista na imersão, está a projeção, que para Jung seria:

> [...] um processo de dissimilação em que é tirado do sujeito um conteúdo subjetivo e incorporado de certa forma ao objeto. Pela projeção o sujeito se livra de conteúdos penosos e incompatíveis, mas também de valores positivos que, por qualquer motivo, como, por exemplo, a autossubestima, são inacessíveis a ele (JUNG, 2013, p. 478).

Se a personagem for compreendida como um objeto, pode-se aproximar Jung de Eliade (1992), de modo que uma possível interpretação seja de que o objeto sagrado seria aquele carregado de projeções/introjeções. Portanto, além de seu significado profano, ele teria carregado em si um conteúdo psíquico e, portanto, um significado imaginário.

A projeção pode ocorrer tanto de forma passiva (de caráter predominantemente patológico) e de forma ativa, esta essencial ao ato de

empatia, entendida aqui como um "projeto de introjeção porque serve para levar o objeto a uma íntima relação com o sujeito. Para configurar esta relação, o sujeito destaca de si um conteúdo, por exemplo, um sentimento, e o transfere para o objeto, dando vida a este e incluindo-o na esfera subjetiva" (JUNG, 2013, p. 478), que se aproxima da tradução habitual para o português do *eläytyminen*, isto é, empatia. O oposto, a introjeção (JUNG, 2013), seria a assimilação de conteúdos de um objeto por um sujeito.

Sobre esse aspecto, Baitello Junior interpreta ser muito "mais adequada a compreensão dos fenômenos de comunicação como criação e manutenção de vínculos do que a troca de informações" (BAITELLO JUNIOR, 2012b, p. 22). Tais vínculos seriam criados e mantidos de maneira consciente, ao passo que a projeção junguiana é, em geral, inconsciente. A relação afetiva, contudo, é comum nos dois casos, como é visto na afirmação de que:

> Os vínculos não se reduzem a uma simples emissão-recepção de sinais, mas capturam bilateralmente ou multilateralmente, tornando os participantes de um processo comunicativo igualmente e ao mesmo tempo agentes e pacientes do mesmo. Há no vínculo sempre algum grau de saturação afetiva, algum teor daquilo que os etólogos chamam de 'amor' (um conceito biológico de envolvimento, empatia, comprometimento, compaixão, solidariedade) (BAITELLO JUNIOR, 2012b, p. 22).

Baitello Junior conta como um de seus pilares teóricos a psicologia analítica e, portanto, assume-se aqui a concepção junguiana de afeto, "um estado de sentimento, caracterizado, de um lado, por inervações perceptíveis do corpo e, de outro, por uma perturbação peculiar no curso das ideias" (JUNG, 2013, p. 423). E, como Durand observa, "o plano primitivo da expressão, de que o símbolo imaginário é a face psicológica, é o vínculo afetivo-representativo que liga um locutor e um alocutário" (DURAND, 2002, p. 31).

Essa imersão, o *eläytyminen* finlandês, pode ser compreendido como próximo ao *outramento*[62] desempenhado pelo poeta português Fernando Pessoa (1888-1935), que "com sua heteronímia mostra essa experiência de se fazer outro ao criar personagens fictícios e adotar várias personalidades na criação de sua obra. A experimentação do eu como um outro, uma singularidade múltipla, habita os vários personagens criados pelo artista" (EPS, 2014, p. 4). Nessa perspectiva, de acordo com o docente e pesquisador na área de Letras José Ney Costa Gomes, *outrar-se* é tornar-se outro (GOMES, 2005). Similar é o posicionamento de Andrade em seu Manifesto Antropófago ao afirmar que "só me interessa o que não é meu. Lei do homem. Lei do antropófago" (ANDRADE, 1978b, p. 13). Nesse âmbito, a transformação no outro, seja sob o nome *eläytyminen* ou *outramento*, possibilita a criação de vínculos, uma vez que a experimentação do outro (a personagem) potencialmente poderia afetar o jogador, elemento corroborado pela concepção de mídia como ponte (BAITELLO JUNIOR, 2012a) que liga o eu ao outro.

Um segundo elemento aderente com a definição de Baitello Junior de Comunicação é o termo *bleed*[63], designando o fenômeno de que "algumas vezes, *role-players*[64] experienciam momentos onde os sentimentos, pensamentos, relacionamentos e estados físicos de suas vidas reais transbordam em suas personagens, e vice-versa" (BOWMAN, 2015, p. 1), de acordo com a pesquisadora de larps estadunidense Sarah Lynne Bowman. Entendido como um fenômeno que só pode ocorrer em virtude da imersão, o *bleed* teria relação direta com o contrato social adotado no jogo (MONTOLA, 2012), cujo aspecto principal é o conceito de álibi, ou seja, a premissa de que qualquer ação tomada em jogo seria feita

62. Fernando Pessoa criou tanto o verbo *outrar-se* quanto os substantivos *outragem* e *outramento* com o sentido aqui discutido.
63. Traduzido como Sangramento, termo recorrente entre falantes de língua inglesa para designar as trocas ocorridas entre pessoa e personagem, ou entre criador e obra. Por sua tradução não trazer a mesma conotação para o português (interferência, transbordamento), optou-se nesse trabalho por manter o original inglês.
64. Termo ocasionalmente utilizado para definir participantes de jogos narrativos.

pela personagem, não pelo jogador (MONTOLA, 2012). Embora não seja uma regra absoluta, observa-se que quanto mais forte for o álibi, mais fraco será o *bleed*, com o efeito contrário também sendo aplicável. Esse fenômeno pode ser categorizado em dois tipos: *Bleed in*, que "ocorre quando a vida ordinária do jogador influencia o jogo" (MONTOLA, 2010, p. 2) e *bleed out*, que "ocorre quando o jogo influencia jogadores" (MONTOLA, 2010, p. 2). O *Bleed in*, nesse caso, poderia ser compreendido como um conceito próximo da projeção (JUNG, 2013), enquanto o *Bleed out* se aproximaria da introjeção (JUNG, 2013). Bowman (2015) aponta ainda que pode existir uma retroalimentação entre esses dois tipos, especialmente em situações de sobrecarga emocional, tornando difícil observar quando o jogador começa e onde a personagem termina[65].

Além dessa transferência emocional entre jogador e personagem, Beltrán aponta também a existência da transferência de "padrões gerais de identidade durante o jogo, tanto imediatamente quanto ao longo do tempo" (BELTRÁN, 2012, p. 96), que ela dá o nome de *ego bleed*, utilizando-se do termo ego na concepção junguiana supracitada, ou seja, o centro consciente do indivíduo, seja ele jogador ou personagem. Nesse âmbito, a visão apresentada por Beltrán se aproxima da definição de comunicação dada por Ciro Marcondes Filho ao defender que, para a ocorrência de um ato comunicacional, "é preciso que ocorra em mim, enquanto participante de um processo comunicacional, uma transformação qualitativa radical: eu preciso liberar meu sistema, acolher, me abrir àquilo ou àquele que está me dizendo algo" (MARCONDES FILHO, 2011, p. 175), assumindo-se no jogo um potencial para intra-comunicação do jogador, além da comunicação inter-jogadores.

Conforme proposto no modelo de dupla face do papel de Lukka (2011), o *bleed* pode ser interpretado como um papel criativo (seja ele jogador ou personagem) compondo e/ou alterando papéis cotidianos.

65. O uso dos termos quando e onde é proposital, uma vez que tanto as fronteiras entre jogador e personagem quanto os limites temporais desse estado seriam nublados.

Evidencia-se ainda o caráter inconsciente do *bleed*. Para o mesmo efeito, porém causado de maneira consciente, os teóricos do tema utilizam o termo *steering* (direcionamento), definido como "o processo pelo qual o jogador influencia o comportamento de sua personagem por razões não-diegéticas" (MONTOLA; STENROS; SAITTA, 2015, p. 108). O direcionamento, portanto, teria função predominantemente lúdica, em contraposição ao *bleed*.

A partir do olhar junguiano, Bowman expõe que:

> [...] nossas mentes contém um certo conjunto de símbolos arquetípicos incorporados em nossas psiques desde o início de nossa consciência no processo evolutivo e que esses sistemas simbólicos possuem significado fundamental e transcendental. Essa coleção de símbolos dá origem ao que é chamado de inconsciente coletivo. Quando indivíduos desempenham um papel, eles sacam dessa fonte inconsciente de símbolos com o intuito de projetar uma nova e idealizada autoimagem (BOWMAN, 2007, p. 8).

Dessa forma, a partir da afirmação de Bowman, imbrica-se com a tríplice jogador-papel-personagem (LUKKA, 2011) e, sob a luz da terminologia junguiana, argumenta-se que essa tríplice pode ser vista como ego-persona-arquétipo, característica que poderia ajudar a explicar por que, potencialmente, a estrutura psíquica do jogador poderia se tornar, temporariamente e autonomamente, uma estrutura psíquica diferenciada, vinculada à personagem desempenhada.

Pode-se ainda fazer um paralelo entre Bowman e Contrera, ao observar-se que:

> Somos mascarados ao contrário, já que nossas máscaras, em vez de serem utilizadas como recursos expressivos, como fazem os povos primitivos, são criadas para apagar toda a expressão, resultando numa legião de faces-corpos-simulacros que seguem os últimos padrões (tele/visivos) da

> moda. E quase nada comunicam além desses próprios padrões que, assim, se autossustentam mercado/logicamente (CONTRERA, 2003, p. 150).

Nesse âmbito, as máscaras metafóricas utilizadas para apagar a expressão seriam aquelas cujo conteúdo não remeteria ao conteúdo arquetípico, ou aquelas das quais o indivíduo não incorporaria o simbolismo. Em suma, a que opera não em complemento, mas em oposição ao corpo. Sobre essa oposição, Baitello Junior aponta que:

> A imagem é o outro do corpo. Assim como em outras épocas o outro do corpo era o espírito (o corpo era a manifestação bruta, inferior do homem, que precisava ser domada por um espírito elevado), ou então, em outro momento, a razão (e o corpo seria visto como a desrazão, o irracional), hoje podemos afirmar que o outro do corpo é a imagem (BAITELLO JUNIOR, 2012a, p. 91).

Assim, a presença corpórea potencializa a transformação da máscara inerte e não-corpórea, morta (*imago*), numa máscara viva, dinâmica, vestida pelo jogador (*persona*), utilizável para que ele persone (soe através de) tanto no ambiente de jogo quanto fora dele. A esse processo, baliza-se na aprendizagem de papéis que, "em contraste com o desempenho de papéis, é um esforço que se realiza mediante o ensaio de papéis, a fim de desempenhá-los de modo adequado em situações futuras" (MORENO, 1978, p. 29). De acordo com o cientista da informação finlandês Tuomas Harviainen, os "*Role-Playing Games* consistem numa evocação intencional de experiências[66] artificiais através do uso de personagens ficcionais como máscaras/identidades/personas" (HARVIANIEN, 2008, p. 70).

Sobre isso, ampara-se nos apontamentos de Marcia Alves Iorio-Quilici, psicóloga e psicodramatista, cuja pesquisa aproxima os conceitos de

66. Relembra-se a experiência a partir de Benjamin (1994), cuja função, ao tecer uma narrativa, é aconselhar.

Jung e Moreno. Para Iorio-Quilici, quando um participante inicia uma vivência dramática, "se apoia em sua *persona* mais habitual" (IORIO-QUILICI, 2010, p. 47). Porém, conforme adentra no contexto dramático, "ele adquire a chance de exercer novas *personas*, a partir dos personagens desenvolvidos" (IORIO-QUILICI, 2010, p. 47). Isso porque, durante a dramatização, aqui ampliada para o jogo narrativo, configura-se uma forma de exercício psíquico que "leva a uma desinibição, pois o participante está protegido pelo personagem que encarna no contexto dramático, como se aquilo que representasse não fosse ele mesmo, o que o encoraja para a experimentação de novas formas de ser e agir" (IORIO-QUILICI, 2010, p. 47). Dessa maneira, observa-se que "a consciência, que se orientava por um funcionamento conhecido e ideal, pode se deparar com imagens que revelam aspectos, muitas vezes estranhos a ela" (IORIO-QUILICI, 2010, p. 48), uma vez que "o personagem é um disfarce, uma proteção que contribui para o surgimento de imagens" (IORIO-QUILICI, 2010, p. 47).

Nota-se então a justificativa entre a diferenciação citada entre os modelos triplos, nos quais os relacionados ao RPG de mesa costumam utilizar-se da categoria simulação, enquanto os modelos relacionados ao larp privilegiam a imersão. No RPG de mesa, dado o caráter narrativo no qual, embora a presença corpórea seja mandatória, o corpo não exerce atividade, deixando tudo ao encargo da oralidade, existe um potencial menor para que o jogador tenha sua consciência temporariamente suprimida. Já no larp, a atividade dramática traz uma miríade de novos fatores, aumentando a chance de que o jogador possa, inconscientemente, acabar temporariamente tornando-se a personagem. Sobre a relação simulação/imersão, Lukka afirma que, durante o jogo:

> [...] o indivíduo constantemente exercita e persegue a imersão numa personagem ficcional e na diegese, a realidade do jogo. Essa imersão pode requirir atenção consciente (explícita) a princípio, mas durante o jogo ela se torna mais automática e inconsciente (implícita),

> conduzindo a uma imersão mais profunda. Enquanto imerso na personagem e na realidade do jogo, o jogador mentaliza em múltiplos níveis através dos olhos tanto do participante quanto da personagem (LUKKA, 2013, p. 59).

A afirmação de Lukka remete ao *duplipensar* da literatura orwelliana. Para o escritor indiano Eric Arthur Blair (1903-1950), que escreveu sob o pseudônimo de George Orwell, duplipensar seria “defender simultaneamente duas opiniões opostas, sabendo-as contraditórias e ainda assim acreditando em ambas” (ORWELL, 2005, p. 37), aqui interpretadas como as opiniões do jogador e da personagem. Orwell (2005, p. 37) descreve o processo de duplipensar como “induzir conscientemente a inconsciência e então tornar-se inconsciente do ato de hipnose que se acabava de realizar”.

Através da simulação, procura-se atingir o estado de *eläytyminen*, que então seria o umbral que se precisa ultrapassar antes que os fenômenos de *bleed*, e posteriormente *ego bleed* possam ocorrer, aqui também entendidos como criação de vínculos (BAITELLO JUNIOR, 2012b). Atualmente, já existe o debate da existência de *pre-bleed*, definido como “a experiência de *bleed* emocional – normalmente, mas não exclusivamente[67], da personagem para o jogador – anterior ao desempenho da personagem” (SVANEVIK; BRIND, 2016, p. 108, tradução livre do autor). Contudo, a questão que move essa pesquisa é a presença do *bleed in* já no começo da cadeia, estimulando a mimese (GEBAUER; WULF, 2004) presente na simulação, tornando o processo cíclico. Tal presença é questionada a partir da proposição de Moreno de que todo “agente da improvisação, poeta, ator, músico, pintor, encontra seu ponto de partida não fora mas dentro de si mesmo, no ‘estado’ de espontaneidade” (MORENO, 1978, p. 86), cujo sentido aproxima-se da afirmação de Jung de que:

67. Embora os pesquisadores de larp Martine Svanevik e Simon Brind citem a existência potencial do *pre-bleed in*, não abordam o assunto com maior profundidade.

> [...] nosso inconsciente pessoal e o inconsciente coletivo constituem um indefinido, porque desconhecido, número de complexos ou de personalidades fragmentárias. Esta ideia explica muita coisa; explica, por exemplo, a razão de o poeta personificar e dar forma a seus conteúdos mentais. Quando se cria um personagem no palco, ou num poema, drama ou romance, normalmente se pensa que isso é apenas um produto da imaginação, mas aquele personagem, por um caminho secreto, fez-se a si mesmo. Qualquer escritor pode negar o caráter psicológico de suas criações, mas na verdade todos sabem da existência desse caráter. Esta é a razão de poder-se ler a psique de um escritor ao estudar-se as suas criações (JUNG, 1972, p. 101).

Nesse mesmo sentido, o pesquisador Fernando do Nascimento Gonçalves aproxima-se dessa visão, ao conceituar a arte como "um campo de produção simbólica" (GONÇALVES, 2007, p. 4), pois "participa dos processos de produção de sentido favorecendo, a um só tempo, a investigação sobre as atuais dimensões da experiência do humano e o surgimento de novas ferramentas de ação" (GONÇALVES, 2007, p. 4).

Como mencionado de maneira sintética no início do capítulo, através do levantamento bibliográfico feito, chega-se na seguinte tentativa de interpretação para jogo narrativo: um evento (BEY, 2004) voluntário (HUIZINGA, 2000; KAMPER, 1998), presencial (BAITELLO JUNIOR, 2012a), participativo (HAGGREN et al, 2009) e imediato (BEY, 1992; POHJOLA, 2014), formatado por regras próprias (ÁGUAS, 2013; KAMPER, 1998; MONTOLA, 2012) que, assim como seus elementos, seriam mutáveis (FLUSSER, 1967), o que as relacionaria ao improviso e à brincadeira (CAILLOIS, 1990; NACHMANOVITCH, 1993; STENROS, 2015). Seu rito (CONTRERA, 1996; HUIZINGA, 2000; KAMPER, 1998; ELIADE, 1992; SHELDRAKE, 1987b) consistiria na representação (FERRACINI, 2010; MOTTA, 2009) da realidade cotidiana (BYSTŘINA, 1995; MORIN, 1998), por meio do destacamento de certos conteúdos psíquicos do sujeito para um objeto (JUNG, 2013), aqui denominado personagem (LUKKA, 2011),

construído (BOWMAN, 2007) a partir de imagens primordiais da psique humana (JUNG, 1972; 2000; 2013; SHELDRAKE, 1987a; 2009; VOGLER, 2006), mimetizados (CAILLOIS, 1990; GEBAUER; WULF, 2004) em camadas de interpretação (DURAND, 2002; MARTINEZ, 2015a) poética (DRAVET; CASTRO e SILVA, 2007; FLUSSER, 1967; HILLMAN, 2010; HUIZINGA, 2000; SILVA, 2012). Ao mesmo tempo, consistiria na instituição (MONTOLA, 2012; MOTTA, 2009) de uma realidade imaginária (ANAZ et al, 2014; BARROS, 2014; BYSTŘINA, 1995; CONTRERA, 2016; CONTRERA; BAITELLO JUNIOR, 2006; CONTRERA; MIKLOS, 2014; DURAND, 2002; HUIZINGA, 2000; JUNG, 2013; MARTINEZ, 2015a; MORIN, 1998) de caráter mítico (BARROS, 2014; CAMPBELL, 2004; ELIADE, 1994; KÜNSCH, MARTINEZ, 2007; MARTINEZ, 2008; MEDINA, KÜNSCH, 2014). Para que pudesse se relacionar (MORENO, 1978) com essa realidade imaginada (MONTOLA, 2012), o jogador se vincularia (BAITELLO JUNIOR, 2012b; JUNG, 2013) com a personagem, ao moldar uma máscara psíquica (HALLIDAY, 1996; JUNG, 1972; 2013) entre ambos. Uma vez que essa realidade imaginada fosse assumida pelo jogador como única possibilidade de realidade durante o período de jogo (FLUSSER, 1967), seria aberta a possibilidade de rebaixar temporariamente sua própria consciência (CAILLOIS, 1990), por meio de o representante assumir-se como o representado (LUKKA, 2011; POHJOLA, 2014), numa vivência (BENJAMIN, 1994; HARVANIEN, 2008; MOTTA, 2009; SANTOS, 2007; TOASSA, 2009) temporária, porém concreta, dessa realidade. Devido ao vínculo psicológico criado, essa experiência poderia transbordar (BOWMAN, 2015; MONTOLA, 2010) para a vida cotidiana do participante, possibilitando assim aconselhar (BENJAMIN, 1994; KÜNSCH; MARTINEZ, 2007; MARTINEZ, 2008; MOTTA, 2009), afetar (DURAND, 2002; JUNG, 2013), ou transformar (BELTRÁN, 2012; MARCONDES FILHO, 2011) sua personalidade.

No decorrer desse levantamento, a presença de pares opostos, e ainda assim complementares, pôde ser notada diversas vezes. Na percepção do papel e na representação do papel (MORENO, 1978) que compõem o desempenho de papéis, esse oposto a aprendizagem de papéis (MORENO, 1978); no olhar ao círculo mágico do jogo e no olhar ao mundo

lúdico e a diegese (MONTOLA, 2012); nos conceitos de brincadeira (*paidia*) e jogo (*ludus*) (CAILLOIS, 1990; NACHMANOVITCH, 1993; STENROS, 2015); jogo e trabalho (KAMPER, 1998); entre primeira e segunda realidade (BYSTŘINA, 1995; MORIN, 1998); na motivação interna e na captação externa acerca das imagens (CONTRERA; BAITELLO JUNIOR, 2006); na mimese projetiva e na mimese receptiva (GEBAUER; WULF, 2004); mito e rito (ELIADE, 1992; CONTRERA, 1996); a sensorialidade e o entendimento (SCHILLER apud KAMPER, 1998); a distinção entre real e imaginário (MORIN, 1988; MEDINA, 1995; PORTELLI, 1997; BARROS, 2010; MOTTA, 2013; SILVA, 2013; CONTRERA; MIKLOS, 2014; MARTINEZ; CORREIA; PASSOS, 2015); a divisão entre *performer* e audiência (POHJOLA, 2014); a apreensão do mundo externo e a participação no mundo interno (TOASSA, 2009); projeção e introjeção (JUNG, 2013); a ambiguidade da *persona* por atender simultaneamente intenções do indivíduo e exigências sociais (JUNG, 2013); *persona* e *anima/animus* (JUNG, 2013); *imago* (BAITELLO JUNIOR, 2012a) e *persona* (JUNG, 2013); a necessidade dos participantes de um processo comunicativo serem simultaneamente agentes e pacientes (BAITELLO JUNIOR, 2012b); *bleed in* e *bleed out* (MONTOLA, 2010), tendo o próprio *bleed* (BOWMAN, 2015) como oposto ao *steering* (MONTOLA; STENROS; SAITTA, 2015); simulação e imersão (POHJOLA, 2014) e, por fim, a própria complementaridade entre o jogador e a personagem (LUKKA, 2011), foco desse estudo. Remete-se ao processo comunicacional proposto, a partir de Eliade (1992), composto de duas dimensões distintas, sagrada e profana.

Sob essa égide, o *roleplay* visto nos jogos narrativos, seja sob a forma do RPG ou do larp, mais do que um produto midiático[68], configura-se

68. Salienta-se, contudo, a existência de diversas companhias cujos produtos seriam os jogos narrativos. Nos RPG, toma-se por exemplo editoras que se dedicam (por vezes exclusivamente) à venda de livros contendo regras e/ou cenários, tais como as estadunidenses *Wizards of the Coast* e *White Wolf* ou as brasileiras *Daemon*, *Devir* e *RedBox*. Nos larps, pode-se apontar empresas como a polonesa *Liveform*, a dinamarquesa *Rollespilfabrikken* e a Organização Não-Governamental brasileira *Confraria das Ideias*, todas focadas em desenvolver larps, seja por meio do pagamento pelos participantes, seja com custeio por editais de políticas culturais públicas.

como um processo comunicacional. Um dos grandes troncos teóricos dos Estudos do Imaginário assume o imaginário como anterior as relações sociais (CONTRERA; MIKLOS, 2014). De maneira similar, Huizinga (2000) defende o jogo como elemento genitivo da cultura. Isso porque, conforme visto no decorrer do capítulo, o brincar/jogar e o imaginário teriam pontos importantes de contato. Dessa maneira, tomando arquétipos como elementos constituintes do imaginário (JUNG, 2013), ao jogar/brincar, conteúdos arquetípicos pulululariam à consciência do indivíduo. Esses conteúdos seriam utilizados pelos participantes para a tecelagem conjunta de uma narrativa que seria, portanto, complexa (MORIN; LE MOIGNE, 2000) pois, apesar das idiossincrasias dos participantes, o caráter coletivo dos arquétipos criaria uma harmonia, complementando as diferentes interpretações dos jogadores de maneira compreensiva (KÜNSCH, 2014). A harmonia (cosmos) entre os participantes, potencialmente geraria afetos e, portanto, vínculos (BAITELLO JUNIOR, 2012b). Ao assumir que é no *roleplay* que esse processo ocorre, a contraparte empírica da presente pesquisa busca perceber e interpretar a complementaridade entre a dimensão sagrada, relacionada com a imaginação, representada pela personagem desempenhada, e a dimensão profana, relacionada com a socialização, aqui tomada como o *player* responsável por desempenhar esse papel. Dessa maneira, tal qual o jogo bystřiniano, busca interpretar possíveis relações entre o conteúdo vivenciado pelo *player* e as ações tomadas pela personagem na narrativa tecida.

4 RELAÇÃO ENTRE O ROLEPLAY E AS HISTÓRIAS DE VIDA DOS PLAYERS

O presente texto introdutório visa sintetizar o conteúdo discutido no decorrer do segundo capítulo, no âmbito de esclarecer a opção do procedimento metodológico. Destarte, o experimento se constituiu em aplicação de jogos para apresentar a linguagem aos voluntários, durante o mês de Maio de 2016. A intenção, além de explicar aos participantes sobre a pesquisa em curso, foi evidenciar os indivíduos que se mantiveram interessados em prosseguir com o experimento.

Foram apresentados diferentes larps, para grupos com números de participantes distintos. Justifica-se tal opção ao explorar os potenciais da linguagem e a identificação dos participantes com diferentes temáticas de jogos, uma vez que nenhum deles havia tido contato prévio com RPG ou larps. Nesse primeiro momento, a intenção não foi estudar as ações tomadas pelos *players*, embora algumas observações já tenham sido tomadas sobre os participantes para posterior averiguação. Com base no desempenho dos *players*, foi feito um levantamento, a partir do repertório do pesquisador, para verificar se o larp inicialmente pensado para compor a etapa seguinte seria o mais adequado. Ao indagar os jogadores sobre a escolha, descrevendo apenas o parágrafo inicial do manual de aplicação do jogo, a resposta foi assertiva.

Passada essa fase, alguns dos participantes optaram por prosseguir na pesquisa. Aponta-se que o principal motivo para recusa foi a indisponibilidade de tempo e dificuldades de locomoção para agendar um local e horário comum aos participantes, obstáculo comum e recorrente entre jogadores mais habituados ao jogo. A solução encontrada foi adequar

a duração dos jogos para que houvesse um encaixe em brechas do calendário acadêmico durante o mês de Junho de 2016.

Sê um viajante numa noite de inverno, o jogo escolhido para o experimento, foi então aplicado em duas ocasiões. A primeira aplicação invalidou-se por dois diferentes motivos: a gravação da sessão, a ser utilizada para posterior interpretação dos resultados, apresentou problemas técnicos. Além disso, os próprios participantes queixaram-se sobre a curta duração do larp. Explica-se: pelas questões abordadas no parágrafo anterior, o jogo foi inicialmente comprimido para uma duração de aproximadamente 30 minutos. Os *players* alegaram que o tempo foi insuficiente para se sentirem à vontade, garantindo fluidez ao jogo. Com base nisso, uma segunda sessão foi marcada, sem contar com um tempo pré-definido, e devidamente gravada.

Nos 20 dias que se seguiram, foi realizada a transcriação da narrativa tecida pelos *players* no jogo (Item 4.1), além da revisitação ao caderno de campo e à gravação da sessão. Durante esse processo, buscou-se levantar possíveis indagações para serem levadas às entrevistas com os jogadores, além de pontos que mereciam maior atenção.

Durante Julho de 2016, com uma disponibilidade de tempo mais ampla dos participantes, foram então conduzidas as entrevistas com cada um deles, de maneira isolada. A gravação e as anotações de cada entrevista foram então transcritas em um texto individual (Item 4.2). A partir desse resultado é que se partiu para o item seguinte, a interpretação (Item 4.3).

4.1 Narrativa do jogo

Os três eram viajantes. Nada poderia definir melhor essas pessoas do que essa curta sentença, pois fazia algum tempo que haviam abandonado o conforto de seus lares, de definições e estagnações. A procura incessante pelos passos seguintes só era superada pelas memórias constantes dos passos anteriores. Desconhecidos, eis o que eram. Não somente uns dos outros, mas talvez desconhecidos até de si mesmos. A jornada poderia ser por conhecer o mundo, mas também poderia ser por conhecerem a si mesmos.

Num dia frio, que marcava o início do inverno, em um lugar que pouco fazia diferença, um meio do caminho entre onde estavam antes e onde estariam depois, os três desconhecidos compartilharam uma mesa. A sala trazia calor para os corpos, o café para as vísceras, e talvez a conversa trouxesse o calor para as almas. Existiam outras pessoas na sala, mas aquela era a única mesa disponível a eles.

A hesitação de compartilhar uma conversa (não daquele tipo que nada se aproveita, mas uma conversa daquelas que se leva adiante) era óbvia. Enfrentar o desconhecido dificilmente não traria essa sensação. Silêncios, desconfiança, incertezas: tudo isso era evidente entre André, Vinícius e Tainara[69]. Um atendente circulava pelo lugar. Na mesma mesa, uma outra pessoa saboreava o café, chamada Maysa. Na mesa ao lado, outras pessoas conversavam, e os nomes Beatriz e Geovane puderam ser ouvidos.

Vinícius observava o horizonte, contemplativo. Tainara olhava cada um, discretamente, procurando absorver alguma fagulha que tornasse cada uma daquelas pessoas menos enigmática. André, por sua vez, não

69. Embora sejam homônimos aos jogadores, os nomes nesse item se referem às personagens do larp.

deixaria a curiosidade sobre os outros lhe consumir. Parecia sentir que a ele cabia iniciar a conversa, acabando com aquele jogo de olhares disfarçados e aquele silêncio desconfortável. Saber os nomes de cada um era uma maneira de tornar aquelas pessoas menos estranhas umas das outras. E assim, resolveram começar a conversar.

Tainara, ao se apresentar, disse que estava ali passando férias, aproveitando a calmaria que o frio trazia, pois ali, no calor, *tinha muita gente*[70]. Pouco mais quis falar sobre si além disso. André vinha de longe, e seu último destino havia sido o Canadá. Já Vinícius resolvera viajar após terminar sua graduação em Jornalismo.

Vinícius comentava de toda a desigualdade social que vira por suas viagens, ao mesmo tempo em que André justificava seu sotaque por não ser brasileiro, mas também não ser de Portugal, apesar de ter vivido lá durante alguns anos. Quando perguntado do motivo de sua ida para Portugal, respondeu que *não tinha opção*. Apesar da conversa regada a sorrisos, uma certa tensão pairava no ar.

Os assuntos passaram a se adensar. Vinícius comentou que desenvolvia uma rede social de temática gospel. Prontamente, André posicionou-se contrário à exposição causada pelas redes sociais, pois acha desnecessário, uma vez que *as pessoas falam coisas que ninguém quer ouvir*. Um pesado silêncio, pautado por olhares de desconforto, toma conta da sala. Vinícius quebra essa pausa dizendo que seu próximo destino será Montevidéu, pois é um lugar que *tem muito a oferecer*. Conta que, desde que terminou a faculdade, estuda regimes totalitários na América Latina. A conversa é abruptamente interrompida quando alguém no recinto cita o uso de drogas. Prontamente, os olhares ficam apreensivos. A desconfiança aumenta. Tainara tenta devolver o ânimo à conversa,

70. O uso do itálico no item 4.1 representa trechos *ipsis litteris* de diálogos ocorridos no jogo. Da mesma forma, observa-se que palavras estrangeiras ou títulos de obras não serão grafados utilizando o itálico, para facilitar a fruição do texto.

infrutiferamente. Aparentemente, o local onde decidiram parar para descansar é ponto de uma rota de tráfico de drogas. Vinícius, parte desse esquema, estava na realidade no local para dar cabo de um integrante de um cartel rival. Os outros percebem isso a partir de uma ligação feita por Vinícius. André então revela ser um agente da Interpol. Tainara, *perdida*, se vê num conflito entre dois cartéis rivais e um agente da Interpol que procura desmantelar as organizações criminosas.

Assim que manifesta sua vontade de sair, Tainara é convencida por André a permanecer no local, uma vez que esse é, por pior que seja o cenário, o único lugar onde o agente pode garantir um mínimo de segurança para ela.

Acalmados os ânimos, André oferece uma alternativa: em vez de ser preso, Vinícius pode se tornar um agente duplo, denunciando o chefe do cartel para quem trabalha. Introspectivo, ele parece ponderar o assunto, considerando que em meio a tantas ameaças, sejam em olhares, sejam em palavras, essa seja a melhor opção.

Tainara indaga da razão dela testemunhar tudo isso, e como a situação irá interferir em sua vida como proprietária de uma empresa de Recursos Humanos. André comenta como esse acordo mexerá com sua carreira, parte de uma tradição de gerações, já que tanto o pai quanto o avô também foram policiais.

Já Vinícius continua contemplativo, muito provavelmente ponderando os rumos e riscos de tamanha decisão. Arrumar problemas com a Interpol ou com o cartel é algo que não pode ser decidido levianamente. Mas, por outro lado, pouca opção lhe resta, sentado à mesa com aquele que poderá ser seu algoz.

Nada se sabe sobre como tudo se resolveu a partir daí. Tudo se apaga, torna-se nebuloso. O futuro de André, Tainara e Vinícius é inescrito, exceto pela certeza de que os rumos de cada um se alteraram nesse dia de inverno.

4.2 Entrevistas

4.2.1 André[71]

André é, em suas palavras, *um português que parece que é da Índia*[72], com uma pequena barba que ultimamente cresce e se espalha por seu rosto. Seria difícil discordar de sua suposição de que é uma pessoa muito simpática, *comunicável.* Adora música, dos mais variados gêneros, do rock (nas mais variadas vertentes) à música clássica, passando pela música eletrônica. Mais do que a música, é na literatura e no cinema que André coleciona a maior parte de seus ídolos, em nomes como Tarantino e Nolan (no cinema) e Stephen King e Tolkien (na literatura). Não tem uma religião definida, embora não seja ateu, pois não pode *dizer que não existe* algo sem *provas para falar que não existe.* Por fim, define-se como agnóstico. Quando mais jovem, teve um pensamento político mais radicalizado, *de esquerda.* Porém, hoje *já não consigo acreditar*¸ diz ele. Atualmente, diz ter ideais políticos mais centralizados. Sua infância foi feliz e com *boas memórias*, fruto de um relacionamento familiar *bom, normal e estável.* Depois de passar anos numa escola da qual gostava, mudou-se durante a adolescência para uma escola da qual não gostava, embora nunca tenha deixado de ser um bom aluno.

Aos 16 anos de idade, vivia alguns dos momentos mais felizes de sua vida. Conhecia grandes amigos e havia se apaixonado pela primeira vez. Um dia, enquanto jogava LoL[73] com seu primo, ouviu a seguinte

71. Entrevista concedida no dia 12 de julho de 2016.
72. O uso do itálico no item 4.2 representa trechos *ipsis litteris* de diálogos ocorridos na entrevista. Da mesma forma, observa-se que palavras estrangeiras ou títulos de obras não serão grafados utilizando o itálico, para facilitar a fruição do texto.
73. *League of Legends*, um jogo eletrônico cujo gênero é conhecido como MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*, ou arena de batalha multijogadores online).

frase de seu pai: *André, existe a grande possibilidade de nós mudarmos para o Brasil esse ano.* Depois de ouvir isso, não conseguiu continuar jogando direito. O medo e a ansiedade lhe tomaram nesse momento. Embora a ideia de se mudar para o Brasil já tivesse sido mencionada, nunca fora uma possibilidade real até aquele momento.

Como não tinha muitos amigos na escola onde estudava na ocasião, reservou isso para ele mesmo. Contudo, contou às pessoas mais próximas, que *ficaram tristes também.* O relacionamento com a família foi importante para superar essa fase.

A aceitação dessa mudança só veio no dia anterior à viagem, onde *ou aceitava ir, ou não aceitava e iria mesmo assim.* Nesse momento, percebeu que deveria deixar aquilo fluir. Isso de maneira alguma diminuía o *medo de não gostar do país*, o *medo de não gostar das pessoas* ou o *medo de não gostar da cultura.* Como nunca havia visitado o Brasil, a imagem do país era calcada nos estereótipos de praia, samba, caipirinha, carnaval, calor e Rio de Janeiro. Uma perda *quase imediata* nessa ocasião foi a relação com a namorada, mas que rapidamente superou face ao *impacto* de vir ao Brasil.

A primeira dificuldade ao chegar no país foi o sotaque. André diz que, *no início, não entendia nada.* No primeiro ano, se sentiu *meio à deriva*, sem se adaptar. Nesse período, apesar de não ter gostado muito de viver no país, gostou de visitá-lo, pois conheceu locais como Foz do Iguaçu, Jeriquaquara e o Rio de Janeiro. 2015, segundo ano depois da mudança, é o momento em que, em suas palavras, *penso que me senti completamente adaptado.* Foi nessa época que visitou menos o país e criou amizades *bastante fortes.*

Seu maior desafio durante esse período foi a comunicação com as outras pessoas de sua faixa etária, colegas de escola, por usarem uma linguagem carregada de gírias. *Eu não gostava da sensação de não poder me comunicar com as pessoas, então passei a ouvir bastante,*

nas palavras dele. Para superar esse problema, além de desenvolver uma escuta atenta, procurava falar o *português de Portugal* o máximo possível, para que seus colegas o orientassem quanto a palavras que não eram usuais aqui. Para isso, contou com a ajuda de pessoas como os colegas de escola Maysa, Nicolas, Helena (*ex-namorada e amiga*) e Guilherme, além de alguns professores. Algumas pessoas também foram menos receptivas, e André procurou se afastar delas. Seu pior medo nesse período era ele mesmo, pois sabia que a adaptação só dependia dele. *O país não vai mudar para mim, sou eu que tenho que mudar para ele*, diz.

Ao passar por esse período de adaptação, André diz ter se tornado uma pessoa menos ansiosa, menos séria, no sentido em que aceita melhor as características dos ambientes que o cercam. Com isso, passou a se sentir mais confiante e mais feliz. *Gostei mais de mim mesmo depois disso, também.*

André se diz um bom ouvinte, uma pessoa receptiva para que os outros lhe tragam problemas. Sensível, procura sempre notar se as pessoas estão bem ou mal, e procura fazer com que as pessoas se sintam bem, caso note o contrário. Essas características são levadas para os mais diversos relacionamento, como o amoroso e o familiar. Nas amizades, busca manter o equilíbrio, doando-se na mesma medida em que se doam a ele. Frisa que, no caso oposto, quando sente que não está disposto a se doar tanto a uma amizade, sente-se culpado. As pessoas mais importantes na sua vida são os dois irmãos, Isabela e Gustavo. Cresceu com seu irmão, a quem considera que *sempre foi, e ainda é*, seu melhor amigo. A amizade com a irmã, embora o carinho sempre tenha existido, cresceu a partir da vinda ao Brasil.

Entre o André que mudava há dois anos para o Brasil e o André hoje, nota um amadurecimento, uma vez que seus melhores momentos foram aqui, assim como os piores. Ao mesmo tempo em que tudo mudou, nada mudou, uma vez que *ainda mantém seus valores*. Percebe-se como mais

realista, mais racional. *Acho que, de alguma forma, as pontas são cortadas ou alisadas*, diz André. Nesse processo de adaptação, dois principais momentos marcaram sua trajetória. O primeiro foi fruto direto desse processo de adaptação: enquanto não se adaptava às mudanças do novo lar, André desenvolveu *um gosto pela escritura.* No final de 2015, havia escrito um livro inteiro. No início de 2016, recebeu a resposta de uma editora, que manifestou interesse em publicar seu livro[74].

O segundo momento foi a volta (a passeio) para Portugal no final de 2015. Para ele, a viagem foi como um sonho, do qual não consegue se lembrar de nenhum momento em que estava mal. Visitou a família, voltou a ver os amigos próximos e a ex-namorada, de quem se tornou um grande amigo. Visitou Andorra, dentre outros lugares. A principal mudança notada foi sua percepção diferente das paisagens, praias e cidades portuguesas, em grande parte por conta do que havia visto no Brasil, como os bairros menos favorecidos da cidade de São Paulo. André conta que, quando viu Lisboa, viu com *os olhos de outra pessoa, olhos de turista.*

Apesar de hoje estar adaptado ao Brasil, André nota que deixou para trás *uma possível vida em Portugal.* Contudo, não acha que sacrificou nada de fato, pois diz saber que Portugal ainda estará lá e que pode voltar, tendo apenas ganhado com a mudança.

A melhor e a maior coisa que fiz na minha vida foi escrever o livro, diz André. E complementa contando que *se não tivesse vindo ao Brasil, acho que não teria a vontade ou a coragem. Foi uma forma de escapar da realidade e criar outra mas, de certa forma, ao escapar dessa realidade, foi o que me trouxe mais para perto dela.* O livro, uma aventura de ficção distópica, inspirada principalmente por Stephen King, situada num mundo onde não existe mais eletricidade. André conta que só viu

74. O livro escrito por André, chamado *Blackout*, encontrava-se no prelo na época da entrevista. Em 2017, foi lançado pela editora paulistana Giostri.

seu pai chorar duas vezes na vida: na festa surpresa que fizeram em seu 40º aniversário e quando terminou de ler o livro. Isso porque, para André, o livro é também uma maneira indireta de passar adiante toda a experiência de sua jornada. Seus planejamentos futuros incluem se formar em Jornalismo, não para se tornar repórter, mas para aprender a escrever melhor, expor melhor suas ideias. Além disso, pretende escrever roteiros de cinema. André deu seu primeiro passo nesse sentido inscrevendo um roteiro realizado em coautoria com a amiga Maysa em um concurso, do qual aguarda ainda o resultado, esperançoso.

4.2.2 Vinícius[75]

Vinícius é um rapaz alto, de cabelos raspados e óculos. Dentre seus gostos, destacam-se o prazer pela leitura, sobretudo livros de ficção científica, literatura nacional (que acha difíceis de serem lidos, porém interessantes) ou livros sobre política. Um de seus autores preferidos é o escritor russo/estadunidense Isaac Asimov. Além disso, gosta muito de séries, sejam elas de ação, de caráter histórico ou épicas. Cita Sons of Anarchy, Vikings (de onde veio seu atual corte de cabelo, brinca) e Game of Thrones como exemplos de cada estilo, respectivamente. Assim como as séries televisivas, os jogos eletrônicos o fascinam, nos mesmos gêneros. Diz-se uma pessoa *progressista*, que gosta *da filosofia da esquerda*. Também se declara agnóstico, justificando que busca manter a neutralidade, pois *ou piro muito acreditando ou piro muito sem acreditar*, nas palavras dele. Conta que sempre foi muito protegido pela família, por ser filho único, mas que isso começa a mostrar sinais negativos, uma vez que o relacionamento familiar *está começando a complicar por conta da questão da independência e autonomia*. A pressão dos pais superprotetores é algo que leva Vinícius a revelar que está *num momento complicado*. Um bom aluno, com boas notas e considerado *um*

75. Entrevista concedida no dia 13 de julho de 2016.

aluno comportado, um pouco *nerd*, Vinícius teve seu primeiro emprego no escritório de contabilidade de sua mãe.

A entrada na faculdade é considerada um marco no processo de *libertação* de Vinícius. Diz que, ao contrário do ensino fundamental e médio, a graduação é quando *você é jogado no vamos ver*, um processo importante e necessário em sua visão, já que as responsabilidades vindas com essa etapa da vida são vistas por ele como uma conquista. Sobre o percurso acadêmico, enquanto a mãe queria que o filho seguisse a carreira em Contabilidade, o pai opinava sobre cursar Medicina. Vinícius, como primeira opção, queria História, na Universidade de São Paulo.

Quando essa opção acabou não dando certo, em parte por conta da mudança para outra cidade, começou a ver o curso de Jornalismo, na Universidade de Sorocaba, com outros olhos. *Estava bem na época das manifestações de 2013, Mídia Ninja e tudo mais*, conta Vinícius ao explicar porque acabou optando por esse curso. Os pais apoiaram a decisão, embora não fosse o plano original deles.

O ponto em que passou a ver sua vida mudar (*complicar*, em suas palavras) foi em 2015, quando iniciou um estágio na Universidade de Sorocaba. Ali, começou a se ver como um futuro Jornalista e Editor de Vídeo. Nesse momento, percebeu que começava a caminhar com as próprias pernas. Embora soubesse que poderia contar com a ajuda da família se precisasse, a sensação de estar *eu por eu* no mundo tomou-lhe. Ao mesmo tempo, sentiu-se orgulhoso em crescer sozinho e passar a *fazer parte* do mundo. Inevitavelmente, essa caminhada teve um custo: o tempo para a vida social.

Essa mudança de rotina foi, como toda mudança, difícil. Ponderar se consegue (ou se vale a pena) sair com os amigos foi um dos elementos apontados dessa adaptação às responsabilidades maiores. Na vida universitária, confessa Vinícius, houve um pouco de desapontamento.

Se não existem queixas quanto ao conhecimento teórico do curso, diz que esperava mais um espírito de *conjunto* nos colegas de classe, que por vezes se veem como concorrentes.

Porém, uma nova reviravolta acontece no início de 2016 quando, como parte das medidas da Universidade de Sorocaba para adequar-se ao cenário de crise em que se encontrava, Vinícius foi demitido do estágio. O medo imediato era a perda da bolsa de estudos e as dificuldades que enfrentaria para continuar cursando a graduação. Ao contar para a família, foi compreendido e passou a ser ajudado por eles para que continuasse sua formação. Sentia-se, contudo, injustiçado com a demissão, pois acreditou que as justificativas dadas foram insuficientes. Porém, a superação dessa dificuldade veio logo. Conta que, por *algum milagre de Odin, Thor, Deus, não sei,* foi contemplado com uma das vagas remanescentes da lista de espera do Programa Universidade para Todos do Ministério da Educação (PROUNI/MEC), o que deu a sensação de compensação, justiça e reparação pela perda do estágio.

Resolvida a questão do custo de sua formação, Vinícius passou a participar de um blog, embora isso fosse dificultar ainda mais a conciliação com a agenda de provas e trabalhos. O blog, iniciado como um trabalho de uma disciplina e de caráter experimental, tinha como tema as drogas[76]. Um trabalho, segundo Vinícius, complicado e ao mesmo tempo gratificante, além de aumentar sua experiência como futuro jornalista. Nessa etapa, embora o problema, já citado, da concorrência com os colegas de classe ainda o assombrasse, contou também com ajuda de amigos, como é o exemplo de Matheus, seu *parceiro de blog*. Vinícius e Matheus se ajudaram mutuamente nesse período, um incentivando o outro a não desistir, apesar do medo de serem reprovados em cinco matérias (das quais acabaram por não reprovar nenhuma).

76. O blog, chamado *Ponta de conversa*, conta com várias postagens. Em uma delas, Vinícius relaciona as drogas e o jornalismo. Disponível em: <http://pontadeconversa.blogspot.com.br/2016/04/atualmente-e-comum-nos-depararmos-com.html?m=1>. Acesso em: 28 jul. 2016.

Seus pais, como conta Vinícius, *ainda continuam achando que eu tenho 13 ou 14 anos*, tendo muito medo e problemas em aceitar que ele está *saindo da bolha*. Apesar dos impasses quanto à questão da autonomia, considera seus pais as pessoas mais importantes de sua vida.

O aumento de responsabilidades foi considerada a grande vitória conquistada por Vinícius nessa fase de sua vida. Encarar o mundo de uma forma diferente, quando *você sai da bolha e começa a olhar o hoje, o amanhã e o depois*, ver as consequências de seus atos e ponderar suas escolhas, são mudanças vistas de maneira positiva por Vinícius, como a conquista de um mundo maior. A conquista da autonomia plena ainda é apontada como o grande objetivo por Vinícius. Acredita que, uma vez atingido esse objetivo, *tudo vai ser melhor*, pois acredita que isso é parte importante para ter *uma vida mais estruturada*, com maior poder de decisão.

Tudo isso implica em mudanças no relacionamento com os pais, que já apresenta melhoras, mas pode *melhorar mais ainda*. Apesar de almejar se integrar mais com o mundo, os pais ainda *querem cercar*.

Um grande defeito que julga ter deixado para trás foi a irresponsabilidade que acredita ser inerente à juventude. Aprender sobre coisas *aparentemente banais*, segundo Vinícius, como ter horários para dormir em virtude dos compromissos agora presentes em sua vida, ensinou-lhe novos e importantes valores. Apesar disso, acredita não ter sacrificado nada ainda, embora acredite que acabará tendo que fazer isso no futuro.

Entre o adolescente que entrava na faculdade e sua vida hoje, acredita ter ocorrido um choque, uma vez que passou a *encarar a realidade de outra forma*. Como futuro Jornalista, tenta fazer com que nenhuma ação passe desapercebida. Um dos hábitos adquiridos, diz ele, foi tentar registrar no celular coisas que acontecem, tanto que hoje faz um curso voltado à edição de vídeo. Acredita na importância de mostrar que é possível *mudar sua vida para melhor*, enfrentando os desafios e obs-

táculos que se apresentam. O compartilhamento disso, contudo, deve ser feito de maneira *consciente*, cuidadosa, pois não vê como correto dizer *aos quatro ventos que mudei*, acreditando que deve reservar isso para pessoas com quem já têm uma amizade e não agindo como *um Forrest Gump, que senta no ponto de ônibus e conta toda sua história.*

4.2.3 Tainara[77]

Uma menina meio pequenininha, com cara de criança, de cabelos escuros, branquela. É assim que a extrovertida Tainara se descreve, logo antes de dizer que é uma pessoa um pouco fechada, com dificuldades de se abrir *logo de cara*. Reservada, a característica que sobressai é o fato de estar sempre observando seu entorno, atenta. Procura perceber tudo que está ao redor e, ao observar pessoas, procura analisar *o jeito que elas agem, o jeito que elas falam, tudo*. A intenção dessa atitude, para Tainara, é conhecer de longe quem ela gosta e quem ela não gosta, *como as pessoas agiriam e como eu deveria agir*. Gosta de assistir filmes de terror, embora não assista muita televisão. Apesar de seu autor favorito ser Augusto Cury, Tainara geralmente prefere romances históricos. Gosta de ser exposta a ideias diferentes, citando o historiador Leandro Karnal como alguém que admira. Sagitariana, gosta muito de astrologia, pois acredita na ideia das características dos signos, embora não acredite em *horóscopo diário*. Tem muitas dúvidas, *nenhuma esclarecida*, quanto à escolha de uma religião, de modo que prefere não escolher nenhuma, procurando entender e respeitar cada uma. Adora música, desde pequena, o que lhe gera um interesse pelo canto e uma vontade de aprender a tocar algum instrumento musical no futuro. Durante 4 anos, se dedicou à dança: 1 ano de *ballet* e 3 anos de dança contemporânea. Embora tenha um gosto musical bem abrangente, indica Beyoncé como uma de suas cantoras favoritas.

77. Entrevista concedida no dia 19 de julho de 2016.

Até os 12 anos, morava em um bairro em que não brincava na rua. Depois disso, ao mudar-se, passou a sair mais de casa, o que a fez socializar mais. A mãe, conta Tainara, não gostava muito. Durante dois anos, essa foi sua rotina. Aos 14, no final do Ensino Fundamental, planejou tirar notas mais baixas na escola, da qual ela não gostava, para que não fosse aceita ali no Ensino Médio. O plano deu certo, e Tainara teve que mudar de escola. Dentre as opções, seu pai optou pela escola em que ele mesmo havia estudado no passado. A tensão de ir para um lugar onde não conhecia ninguém não estava nos planos dela, uma vez que esperava ir para outra escola, para onde uma das melhores amigas iria se mudar.

Uma das preocupações que cercaram Tainara entre a escolha pela nova escola e as novas aulas foi a mudança de turno, pois ela acreditava que, passando a estudar no período noturno, teria que conviver com pessoas mais velhas ou, como ela diz, *aquele povo bem grande*. Em suas expectativas, esse perfil de alunos faria com que o fato dela ser extrovertida impedisse a formação de novas amizades, pois os outros só iriam querer *estudar, ficar em paz e ir embora*. Tudo isso fez com que ficasse com medo de mudar de escola.

Ao chegar na nova escola, notou que nenhum dos seus temores era verdadeiro, pois a faixa etária dos alunos era exatamente igual à sua. Não eram pessoas mais velhas, talvez exaustas de um dia de trabalho, que não viam a hora da aula terminar e irem para casa. Pelo contrário, eram pessoas muito parecidas com ela. A maioria dos estudantes, contudo, já estudavam naquela escola, além de morarem no mesmo bairro, o que fazia com que tivessem laços mais firmes entre eles. Em contraponto, Tainara se via perdendo boa parte dos seus amigos do Ensino Fundamental, agora distantes. Isso a forçou a conversar e buscar criar novas amizades, uma vez que se via como a diferente naquele novo ambiente. *Querendo ou não, da hora que você nasce até a hora que você morre, você vai conhecer e desconhecer as pessoas.*

O processo de transformação entre a aluna que era de fora, para a aluna que era parte do grupo foi rápido, embora no começo Tainara achasse que fosse demorar. Isso porque ela lembrava de como foi difícil se adaptar à sua antiga escola, na terceira série do Ensino Fundamental. Embora o grupo fosse bem diversificado, os colegas de classe foram muito receptivos. Integração é um termo caro a Tainara nessa fase. Como *gosta de todo mundo junto, integrado*, esse processo de adaptação ao grupo a deixou *um pouquinho mais aberta, integrada*. E as mudanças não foram só no ambiente de estudo, já que ela aponta melhorias também na vida familiar e no cotidiano. Conta também da única pessoa que lembra de quase chegar a atrapalhar um pouco essa etapa, um professor de matemática, com quem teve alguns problemas. Isso porque, um pouco depois de entrar na nova escola, Tainara foi convidada para ingressar no grêmio estudantil. O professor passou a *tirar pontos* dela, pois não concordava com a ausência de Tainara ocasionalmente para resolver problemas do grêmio, diz.

Seu maior desafio nesse período ocorreu entre a saída do Ensino Fundamental e o começo do Ensino Médio, quando enfrentou um quadro de depressão. A relação *meio conturbada* com a mãe fez com que ela se tornasse uma pessoa mais fechada, introspectiva. A mãe, diz ela, *tinha a cabeça um pouco fechada*. Dessa maneira, Tainara preferia guardar para si o que sentia, no lugar de contar à mãe e ter discussões por divergências de opinião. Ao chegar na nova escola, não revelou aos novos colegas o desafio que enfrentava. Até porque, mesmo indo a muitas consultas médicas, o diagnóstico não surgia, pois Tainara não dizia aos outros o que sentia, tanto pela relação com a mãe quanto por uma relativa falta de intimidade com o pai para se abrir. A mudança de hábitos nessa *transição do Ensino Médio*, é apontada como a melhor coisa que aconteceu para lhe ajudar a superar essa crise.

Emocionada, Tainara conta sobre a sensação de tirar um peso que sentiu quando superou esse episódio. Com isso, decidiu seguir um

novo caminho, *para que isso não volte a acontecer novamente.* Parte do que lhe afetava era sua própria cobrança por excesso de responsabilidades.

Tainara ainda é um pouco reservada no relacionamento familiar. O motivo é que, principalmente a mãe, *bate com as ideias de frente*, tal como ocorreu com seu namoro dos 14 aos 17 anos. Quando começou a namorar, suspeitava que a mãe não fosse gostar da notícia, o que a fez demorar para contar. Quando finalmente contou, a mãe *ficou brava.* Por fim, diz gostar muito da família, justificando que *apesar dos pesares, a família é o mais importante.* Fora de casa, costuma ser mais aberta em assuntos como política e religião, que não são debatidos no lar. Porém, precisa se sentir confortável e desenvolver uma certa confiança com os amigos antes de finalmente começar a se abrir. Até que isso ocorra, permanece quieta, observadora. *Não sou obrigada*, diz sorrindo. Lembra de Letícia, a melhor amiga, com quem tem uma amizade de 7 anos, sem nenhuma briga. Com essa amizade, que quer *carregar para a vida toda*, nunca teve restrições do que contar, *embora às vezes tenha sido difícil.* Descreve Letícia como *uma pessoa com bom coração*, que *tem uma cabeça avançada para a idade dela.* Desde que se conheceram, no aniversário de uma amiga em comum, a Gabriela, a relação da amizade de ambas foi de ajuda e crescimento mútuos.

Crescimento também é o ponto-chave que define essa etapa da vida para Tainara. Começar a reconhecer a necessidade de estar atenta aos atos e suas consequências, a necessidade de cuidar de si e de seu entorno são alguns dos elementos reconhecidos nessa transição. *Poxa, cresci,* define Tainara. A superação da depressão é tida como o grande troféu conquistado durante esse tempo. Nas palavras dela, a sensação é que *ganhei minha liberdade dentro de mim.*

A rotina, uma vez superada essa crise, passou a ser uma constante busca de *maneiras diferentes de ver as coisas, porque as coisas não são só como a gente vê, outras pessoas veem de outras formas.*

O reconhecimento de que não está sozinha no mundo, de que outras pessoas, assim como ela, estão crescendo, é tido como a mais importante lição tomada. Hoje, busca *entender as outras pessoas como eu gostaria que elas me entendessem*, deixando para trás o comportamento ao qual era sujeita no Ensino Fundamental, na escola da qual não gostava, pois lá os alunos eram fortemente segregados em *panelinhas* e não havia empatia entre os que se viam como diferentes.

Desde então, Tainara se envolveu com teatro, mas não pôde continuar. Por gostar de mobilidade e interação com as outras pessoas, decidiu cursar Jornalismo, que disputa seu interesse com Psicologia e Arquitetura. Além da graduação, divide o restante de seu tempo entre a busca por um emprego e um canal no *Youtube*[78], sobre o qual posta vídeos de variados temas. Acredita que todos deveriam passar por um período de adaptação, tal qual o que teve na mudança de escola e saída da zona de conforto, pelo menos uma vez na vida. A razão disso seria aprender como se relacionar com os outros e os compreender melhor.

4.3 Interpretação dos resultados

A interpretação dos resultados aqui proposta é composta pela relação entre a observação participante de uma sessão de jogo ocorrida no dia 20 de junho de 2016 e das entrevistas com os três *players*, realizadas entre os dias 12 e 19 de julho de 2016. A partir de anotações em caderno de campo, gravações e impressões do pesquisador, o primeiro passo foi elaborar uma metanarrativa, ou seja, uma narrativa da narrativa desempenhada pelos *players* durante o jogo. Mais do que interpretar, nesse momento a preocupação foi a de observar, como espectador, a

78. Disponível em: <http://www.youtubecom/channel/UCfyJVBLouBZrEqA54OnXbsg>. Acesso em: 27 jul. 2016.

narrativa tecida a partir da proposta inicial do larp utilizado (PRADO, 2015). O resultado (Item 4.1) não procura, de maneira alguma, abarcar a totalidade de sentidos partilhados pelos *players*, e sim exibir uma possível leitura da história ali desenvolvida, com a intenção de tornar a experiência suficientemente compreensível para o leitor desta pesquisa que não esteve presente no momento do jogo. Uma vez que durante o larp suas personagens eram homônimas aos *players*, sempre que for feita referência ao indivíduo sujeito da entrevista nesse capítulo, utiliza-se a expressão *player* para diferenciar das ações tomadas, ou da história criada, pelas personagens.

O primeiro elemento relevante refere à postura de cada um dos *players* logo no início do larp. Mesmo sendo de turmas diferentes e não conhecendo uns aos outros muito bem, antes do jogo começar todos os participantes conversavam normalmente. Assim que o sinal para o início do larp fora dado, todos subitamente se aquietaram. Enquanto Tainara observava cada um dos participantes atentamente, sem contudo procurar começar um diálogo, André tomou a iniciativa para interromper o silêncio. Como visto no curso das entrevistas (Item 4.2), Tainara se define como uma pessoa reservada, observadora, que acredita no olhar atento para obter pistas e entender melhor os futuros interlocutores. Já André tem como parte da trajetória de sua vida os problemas de comunicação encontrados quando se mudou de Portugal para o Brasil, o que poderia ser um indicativo de sua postura ativa em buscar iniciar o diálogo com os outros *players*.

Uma vez iniciada a conversa, contudo, Tainara foi a primeira a assumir uma postura mais confortável, criando fatos sobre sua personagem. Tal atitude poderia ter relação tanto com seu período no teatro, cuja experiência poderia ter auxiliado a superar a inibição de desempenhar um papel, quanto com a indicação de que ela se declara uma pessoa extrovertida. O fato de frisar, no jogo, que gostava daquele lugar por ser calmo, pode ser visto como oposto ao revelado na entrevista, de que gosta de lugares mais agitados, com maior interação entre as pessoas.

André, tanto enquanto personagem quanto *player*, é estrangeiro, e essa constatação figura entre as primeiras frases ditas pela personagem. Questionado sobre a mudança de país, a personagem André deixou claro que não existia a opção de permanecer, o que poderia ter contato com a mudança repentina vivida pelo *player* André, quando também se viu sem escolha ao ser avisado pelo pai que iria se mudar de Portugal para o Brasil.

A personagem Vinícius havia se formado em Jornalismo. Durante a entrevista com o *player* homônimo, foi revelado que a conclusão da graduação em Jornalismo, que cursa atualmente, é tida como uma importante conquista. A busca por liberdade e autonomia maiores permeia a entrevista com Vinícius, e a ideia de viajar depois de concluir a graduação, proposta enquanto personagem, poderia ser vista como uma metáfora a isso. Ainda sobre o Jornalismo, ambos (*player* e personagem) desenvolvem conteúdo virtual: enquanto o *player* alimenta um blog sobre drogas, projeto de uma das disciplinas de sua graduação, a personagem desenvolve uma rede social gospel. Em ambos os casos, a discussão sobre temas delicados, por vezes até polêmicos, é presente. Esse elemento reflete uma característica inerente a Vinícius, presente já nos primeiros momentos em que se dialoga com ele: o gosto por conversar sobre política, economia, religião e sociedade, sempre com um olhar curioso, analítico e crítico. No larp, também abordou temas como desigualdades sociais e regimes totalitários. Quando Vinícius trouxe para o jogo o tema da rede social gospel, o pragmatismo religioso do *player* André, que se define como agnóstico tanto por não se identificar com nenhuma religião quanto por não conseguir provar a não-existência divina, mostrou-se evidente durante o desempenho do papel, exaltando-se ao pontuar tais manifestações como desnecessárias e, por vezes, inconvenientes.

Tomando um rumo inesperado, o assunto que passou a mediar a conversa entre as personagens foram as drogas. A relação de como aquele assunto veio à tona parecia desconexa, e passou a ser um dos pontos

focais desse estudo. A primeira peça desse mosaico seria o fato do *player* Vinícius ter um blog que fala sobre o assunto, conforme citado acima. Porém, a conversa não se iniciara com ele. Entre a aplicação do larp e a execução das entrevistas, a busca por possíveis explicações trouxe a informação de que o canal virtual *Netflix*, produtor da série *Narcos*, havia anunciado a segunda temporada da série no dia 13 de julho, uma semana antes da aplicação do larp. A exibição dessa informação em portais de notícias, como o *G1* e o *UOL* (NARCOS, 2016; NETFLIX, 2016; SEGUNDA, 2016), ambos com quantidade relevante de acessos, assim como compartilhamentos em redes sociais como o *Facebook*, poderiam ter influenciado os *players* a abordarem esse tema durante o jogo. Durante as entrevistas, optou-se por perguntar a cada um dos participantes se acompanhava a série. Dos três participantes, apenas Tainara disse não ter assistido. Nota-se que, quando os outros participantes passaram a criar uma narrativa que envolvia um membro de cartel de um lado, e um agente da Interpol do outro, Tainara manteve-se fora desse contexto, passando a desenvolver a narrativa alegando ser uma inocente perdida no conflito. Os *players* André e Vinícius, por outro lado, afirmaram assistir e gostar muito da série, assim como outras de temática similar, como a série *Breaking Bad*, produzida pelo canal estadunidense *AMC* e exibida entre 2008 e 2013[79]. André citou ainda o estadunidense Quentin Tarantino como um de seus diretores de cinema favorito, o que poderia ser visto como uma possível referência ao clima que permeou todo o jogo, próximo de *Cães de Aluguel* e *Os Oito Odiados*, dois filmes dirigidos por Tarantino, respectivamente em 1992 e 2015.

O rumo tomado pela narrativa poderia ser interpretado como um indício da presença do processo comunicacional proposto nessa pesquisa. Isso porque os *players* realizariam uma mimese (GEBAUER; WULF, 2004) ao trazerem parte de seus repertórios pessoais de narrativas e realizarem uma representação (MOTTA, 2009) diegética (MONTOLA, 2012), ou seja,

---

79. Desde 2015, a série conta com uma *spin-off* (obra derivada) chamada *Better Call Saul*, também produzida pelo canal *AMC*.

dentro do contrato social vigente no ambiente de jogo, proposto pelo roteiro do larp (PRADO, 2015). Esclarece-se que, embora não seja previsto na proposta inicial, que visava um encontro entre viajantes para contarem histórias de suas vidas, o rumo tomado não foi de maneira alguma indesejável. Como parte da premissa dos jogos estudados é a construção participativa, coletiva, espontânea e improvisada de uma narrativa, é justamente na possibilidade da tomada de rumos inesperados que reside a fascinação desse jogo. Todos os entrevistados, quando questionados, deram respostas parecidas quanto à experiência de jogo: a liberdade de criação foi o que mais lhes interessou, assim como os rumos tomados pela narrativa.

Tanto André quanto Vinícius afirmaram, durante suas entrevistas, serem jogadores de *games*, ou jogos eletrônicos. A tendência da narrativa do larp ter rumado na direção de um conflito poderia ter relação com o fato de que grande parte dos *games* que envolvem algum tipo de narrativa são games de ação.

A história relatada pelo *player* André envolve as dificuldades enfrentadas no período de adaptação à mudança de Portugal para o Brasil. Dentre as habilidades desenvolvidas durante essa etapa de sua vida, ele destacou a escuta atenta, o que ficou evidente no jogo: André procurava ouvir o que os outros diziam o tempo todo. Grande parte dos assuntos abordados no jogo, além das apresentações de cada uma das personagens (como dito anteriormente), foram evocadas por André. Fazia perguntas, procurava ampliar as respostas dadas a ele. Outro elemento relevante apontado é o fato de André ser escritor, tanto de livros quanto de roteiros, o que poderia propiciar um interesse maior por parte dele para composições de personagens. Ainda sobre sua vivência como escritor, ressalta-se que o próprio André vê seu livro[80] como uma forma indireta de explicitar sua experiência de ausência de comunicação. Isso porque, conforme contou, o protagonista de seu livro vive em um mundo apocalíptico,

80. Lançado em 2017, conforme indicado na entrevista (Item 4.2.1).

desolado, e tem como única companhia um cachorro, sem contato com outras pessoas. A trama desenvolve-se quando o protagonista, até então solitário, encontra outro sobrevivente. Depois de revelada sua relação com o livro, é questionado se André vê no larp esse mesmo potencial para expressar-se metaforicamente, ao qual ele assente.

O ímpeto para se comunicar foi um assunto que permeou o conteúdo de sua entrevista, assim como foi sua postura em jogo. Na maior parte do tempo, quando algum assunto acabava, procurava preencher os silêncios com perguntas ou iniciando outro assunto. Contudo, André sempre fez isso de maneira calma, sem demonstrar ansiedade. Mostrava-se tranquilo ante a experiência de vivenciar um larp pela primeira vez, jogando com pessoas que mal conhecia. Durante a entrevista, revelou que, depois de seu período de adaptação ao país, tornou-se menos ansioso, com maior facilidade para aceitar as características do ambiente em que está inserido. A sensibilidade apontada como característica pelo *player* André ficou evidente no jogo, já que sempre se mostrava preocupado com as outras personagens. O intuito de fazer com que os outros se sintam bem, também apontada pelo *player*, ficou evidente tanto quando procurou proteger Tainara[81], representando uma personagem inocente no meio do conflito, quanto quando procurou travar um acordo com a personagem de Vinícius, encerrando assim o conflito. Nessa proposta de acordo, outra característica relatada pelo *player* ficou evidente: a busca de equilíbrio. Ao mesmo tempo em que procurava conceder benefícios para a personagem de Vinícius, evidenciava uma busca por benefícios para sua própria personagem. Numa espécie de metajogo, André revela ter uma vida com aproximações da proposta do larp *Sê um viajante numa noite de inverno*: em dado momento, deixou para

81. Embora tal apontamento esteja situado no campo especulativo, o impulso de proteger a personagem de Tainara poderia ser provocado por uma identificação com a irmã do *player* André, Isabela. Tanto ela quanto o irmão Gustavo são apontados por André como as pessoas mais importantes em sua vida, dada a grande amizade entre eles. Contudo, tal questão não foi abordada na entrevista. A justificativa é que tal investigação seria alvo de uma análise mais aprofundada, campo de estudo da Psicologia.

trás sua possível vida em Portugal, conforme relatou, e tornou-se um viajante, ao mudar-se para o Brasil.

No caso do *player* Vinícius, sua história envolve o ingresso na graduação em Jornalismo. A graduação, para ele, consistiria num passo importante no desenvolvimento da autonomia e de uma maior liberdade. Isso porque ele cresceu (e vive) em um lar superprotetor, por vezes sufocante. Da mesma maneira que, em sua entrevista, diz que a graduação vem lhe custando a vida social, durante o jogo, sua personagem torna-se um solitário viajante após se formar, o que poderia ser visto como um possível ponto de contato. O fascínio por História também é relatado em sua entrevista, tanto na afirmação de que sua primeira opção de graduação era cursar História quanto no gosto por séries como *Vikings*, exibida pelo canal estadunidense *History* desde 2013. Isso refletiu-se no desempenho de seu papel, constantemente levantando questões históricas, colocando-as em debate com os outros *players*.

Um dos pontos de contato mais relevante entre o *player* e a personagem Vinícius, conforme já dito, seria a relação com as drogas. O *player* revela gostar de séries audiovisuais, destacando assisti-las como um de seus principais passatempos. Sobretudo, gosta daquelas envolvendo a temática criminosa, citando, além das já mencionadas *Narcos* e *Breaking Bad*, a série *Sons of Anarchy*, exibida entre 2008 e 2014 pelo canal estadunidense *FX*. Além disso, desenvolveu conteúdo para um blog jornalístico sobre o assunto. A personagem, por sua vez, iniciou o jogo apresentando-se como um jornalista que viajava pela América do Sul estudando regimes totalitários. Com o passar do jogo, contudo, revelou que a profissão de jornalista era um disfarce para sua verdadeira atividade, a de integrante de um cartel dedicado ao tráfico de drogas.

Vinícius, durante o período de jogo, foi o único que lembrou possuir um telefone celular, usando-o para simular uma ligação. Em sua entrevista, também foi o único a citar o aparelho, ao relatar a importância que este ganhara durante sua formação em Jornalismo, de modo que

Vinícius afirmou sempre estar com seu celular à mão para registrar eventuais acontecimentos.

Sua postura quieta e introspectiva é comum tanto ao *player* quanto à personagem. No jogo, embora não tenha tentado efetivamente criar laços com nenhuma das outras personagens, agindo de maneira mais solitária, iniciou vários diálogos, sobre os assuntos já citados. O posicionamento crítico quanto às instituições religiosas, por exemplo, surgiu tanto com a colocação satírica de uma rede social gospel no jogo quanto com a menção de várias divindades distintas na ocasião em que mencionou um milagre em sua vida durante a entrevista. Durante o conflito com a personagem de André, revelou preocupações com a sua liberdade, sentimento que pautou toda a sua entrevista. Também se mostrou individualista no jogo, o que poderia ser interpretado como uma metáfora à busca por autonomia travada pelo *player*.

Tainara, quando entrevistada, iniciou a conversa dizendo que era uma pessoa fechada. Durante o jogo, essa foi a mesma impressão que sua personagem passou, inclusive sendo a primeira anotação feita no caderno de campo a seu respeito. Logo depois, na entrevista, complementou com a informação de que era extrovertida, mas quando o assunto era se abrir, não conseguia fazer isso prontamente. Essa postura extrovertida refletiu-se de maneira similar no jogo, quando, ao se apresentar, logo imergiu na personagem e passou a interagir de maneira bem menos preocupada que os outros *players*. A justificativa de tal afirmativa se dá pelo fato de tanto Vinícius quanto André demorarem consideravelmente mais do que Tainara para cessarem de buscar pela câmera que os filmava, ou mesmo pelo pesquisador presente na sala. Apesar disso, Tainara revelou em sua entrevista ter se intimidado pela presença de uma câmera filmando o jogo, ao contrário dos outros *players*, que não mencionaram o fato.

Durante a entrevista, revelou ter percebido que, em certo momento, o jogo havia ficado parecido com as séries já citadas, das quais tinha

ouvido falar, mas nunca assistido. Sua predileção por filmes de terror poderia ser relacionada com a assunção de um papel de vítima durante a discussão entre o membro do cartel (Vinícius) e o agente da Interpol (André), uma vez que o estereótipo da *mocinha indefesa* é algo comum nesses filmes. Corrobora-se isso com o fato de Tainara, ao se apresentar, frisar que é uma menina pequena e, durante sua entrevista, observar o tamanho das outras pessoas como elemento para distingui-la.

A observação também se mostra uma relevante característica tanto na *player* quanto na personagem. Enquanto na primeira a observação é expressa como um dos principais elementos de sua personalidade, na segunda, nota-se uma postura sobretudo reativa, reagindo aos estímulos dados pelos outros *players*: Tainara não iniciou nenhum diálogo durante o jogo, embora tenha participado de todas as conversas.

O ímpeto de integrar pessoas, revelado durante a entrevista, replicou-se no jogo, evidenciado pela postura de tentar mediar o conflito entre os outros *players*, elemento observado em caderno de campo antes mesmo de ser explicitado pela *player*. Também se ressalta a facilidade de Tainara de relacionar-se com pessoas, uma vez que, durante o jogo, buscava o tempo todo conhecer mais os outros participantes. Esse poderia ser um reflexo de seu dilema em mudar para uma escola onde não conhecia ninguém durante a adolescência e passar por um processo de adaptação ao novo ambiente, tema que permeou sua entrevista.

O quadro de depressão, árdua barreira enfrentada por Tainara durante a adolescência, fez com que ela buscasse caminhos que a fizessem sentir-se melhor. Similarmente, nos momentos em que os diálogos do larp pendiam para assuntos mais soturnos, pedia por mais ânimo às outras personagens.

Durante as entrevistas, os três *players* observaram em mais de uma ocasião que pontos de suas vidas refletiram-se nos jogos e que a criação

espontânea e participativa de uma narrativa havia sido parte relevante do processo pois, tendo que prontamente dar continuidade à narrativa, diziam coisas *sem pensar*[82]. Na entrevista revelaram também que haviam percebido a origem de tais ações tomadas em jogo.

Compreende-se, com isso, que outras possíveis análises poderiam ser feitas, tanto por outros campos do conhecimento quanto por outras abordagens metodológicas. Contudo, o objetivo aqui foi observar relações entre a narrativa desenvolvida no larp *Sê um viajante numa noite de inverno* (PRADO, 2015) e as histórias de vida de seus participantes.

82. O itálico, nesse caso, refere-se a trecho *ipsis litteris* de entrevista.

5 CONSIDERAÇÕES

Two roads diverged in a wood, and I –

I took the one less traveled by,

And that has made all the difference.

(Robert Frost)

Para as considerações dessa pesquisa, a primeira coisa a ser dita é que o termo *finais*, usualmente acompanhado das considerações, não cabe. Se esse capítulo encerra o texto, certamente ele traz mais aberturas do que encerramentos para um percurso acadêmico. Isso porque, embora tenha respondido de maneira satisfatória à pergunta que norteou essa pesquisa, o caminho percorrido suscitou novos questionamentos.

Como a epígrafe que abre o presente capítulo, o caminho tomado fez toda a diferença. Pode-se entender que foi o caminho menos percorrido pela escolha de um objeto de estudo não totalmente compreendido pela Academia, uma vez que as dificuldades em explicar o que se estudava foram recorrentes em eventos científicos.

A possibilidade de trocar achados com outros pesquisadores do objeto em eventos fora reduzida, uma vez que não foram percebidos outros estudos envolvendo os jogos narrativos no Brasil na área de Comunicação durante o período dessa pesquisa. Fortuitamente, o engajamento da comunidade dedicada ao assunto (tanto em escala nacional quanto internacional) permitiu um intercâmbio fértil, por vezes utilizando canais informais para a troca de conhecimento, como e-mails, redes sociais e encontros casuais. A facilidade em se comunicar com pesquisadores da área em qualquer parte do mundo aponta que, tão grande quanto o comprometimento com a pesquisa, é a paixão pelo jogo.

O menos percorrido, pois a literatura disponível pareceu não ter dado tanta atenção ao jogo narrativo *per se*. Ao objetivar, sobretudo, seu uso como ferramenta para discutir algum outro objeto, como é o caso da Educação no Brasil, alguns elementos e conceitos do próprio jogo parecem ter sido eclipsados. Lembra-se das palavras de Huizinga (2000), Kamper (1998) e Montola (2012), ao pontuarem que quando o significado do jogo é externo, deixa de ser jogo.

Também foi o caminho menos percorrido em virtude da opção pela pesquisa de campo, rara em estudos de Comunicação efetuados no Brasil. A comodidade dada pela pesquisa bibliográfica fora deixada de lado. Com ela, vieram todos os obstáculos da pesquisa empírica, tais como a adequação do projeto às exigências do Comitê de Ética e o agendamento dos jogos e entrevistas, não mais suscetíveis apenas às possibilidades do pesquisador.

Considera-se com essa pesquisa que o *roleplay* poderia ser compreendido como um processo comunicacional. Isso porque os *players* utilizariam três importantes elementos para constitui-lo: o imaginário, o vincular e o narrativo.

O elemento lúdico, cujas raízes puderam ser traçadas até os Estudos do Imaginário, teria fator relevante tanto no desenvolvimento de camadas simbólicas de conteúdos psíquicos dos *players* quanto na busca por elementos arquetípicos, imagens comuns aos seres humanos, para expressar e representar conteúdos. Justifica-se utilizando-se a terminologia específica de larp, discutida no terceiro capítulo, ao considerar a existência do *pre-bleed in* (MONTOLA, 2010; BOWMAN, 2015; SVANEVIK; BRIND, 2016): assim como os *players* trouxeram conteúdos de suas histórias de vida (algumas vezes por meio de metáforas) para o jogo observado, trouxeram também elementos comuns (como séries de televisão de alta popularidade) para que fossem melhor compreendidos durante o jogo. O jogo também ocorreria numa configuração própria de espaço e tempo (HUIZINGA, 2000). Se no espaço temos o círculo mágico (HUIZINGA, 2000; MONTOLA, 2012), no tempo temos o tempo de origem (ELIADE, 1992), uma característica do sagrado para o autor.

O elemento vincular seria o fator socializante dos jogos narrativos. Entendendo a comunicação como a criação e manutenção de vínculos (BAITELLO, 2012b; MIKLOS, 2012) e dada a necessidade da relação entre os *players* numa arte participativa (HAGGREN et al, 2009) e imediata (BEY, 1992; POHJOLA, 2014), o fenômeno de *eläytyminen*, traduzido como imersão, aqui também visto como outramento, se faz presente para que as personagens, com fronteiras por vezes nubladas com os *players*, se afetem mutuamente. Esse afeto, por meio do conceito de *bleed* (MONTOLA, 2010; BELTRÁN, 2012; BOWMAN, 2015), poderia transbordar inclusive para a esfera cotidiana, não-lúdica, dos participantes. Eliade (1992) pontua a vida social como uma característica do profano.

Por último, foi o caminho menos percorrido por entender a narrativa como uma opção de caminho tanto teórico quanto metodológico. A metodologia aqui proposta é o uso da própria narrativa como método, oriunda de discussões do Grupo de Pesquisas em Narrativas Midiáticas. De maneira oposta, o próprio método também é uma narrativa, de maneira que uma inquietação que se abre é se a própria jornada campbelliana não seria uma possível metodologia de pesquisa, ao assumir o caráter lúdico de uma pesquisa, já que sistematiza elementos de acordo com regras (FLUSSER, 1967), e a construção de um método a partir de uma narrativa poderia ser expandida da jornada do *player*, vista em Hook (2010), para a jornada do pesquisador. Compreendendo dessa forma, o pesquisador começaria no mundo ordinário, receberia um chamado da aventura quando a oportunidade de um estudo se apresenta, encontraria um(a) mentor(a) quando dialoga com um(a) orientador(a) e cruzaria o limiar para um mundo especial quando a pesquisa inicia. Após vários testes, encontraria importantes aliados (sob a forma de seu referencial teórico) e passaria por cavernas profundas, retornando ao mundo ordinário, transformado pelo que vivenciou nessa jornada.

Já no campo teórico, a narrativa seria o elo do processo comunicacional. O *religare* é a forma primeira de vínculo (MIKLOS, 2012) e, portanto, comunicação. Para Eliade (1992), a religião é composta de um elemento sagrado e um profano. E, conforme visto no decorrer da pesquisa, seria papel da narrativa religar, de uma maneira compreensiva (KÜNSCH, 2014), o sagrado (imaginação) e o profano (socialização). É narrando que os participantes, ao trazerem conteúdos de suas vivências pregressas ao jogo para compor o arcabouço criativo que será utilizado para desenvolver a narrativa, afetam uns aos outros. Ao imbricar o modelo tríplice de estudos de jogos narrativos (BØCKMAN, 2003) com as diferentes maneiras de compreender a narrativa (MOTTA, 2009), interpreta-se que o elemento dramático diz respeito à representação da realidade, o elemento lúdico à instituição de uma realidade e o elemento imersivo à experimentação de uma realidade. Com isso, amplia-se o conceito

de larp visto em Fatland e Wingård (2003) ao propor o jogo narrativo como *um encontro entre pessoas que se utilizam do imaginário para se vincularem, por meio do desempenho de papéis em uma narrativa.*

Em tempo: em 15 de julho de 2016, o canal de *streaming Netflix* estreou *Stranger Things*, série que tem como pano de fundo o fato dos protagonistas serem jogadores do RPG *Dungeons & Dragons*. Após menos de um mês do lançamento, o iMDb (*Internet Movie Database*), um dos maiores portais mundiais relacionados a audiovisual, cita a série como a mais popular em seu ranking[83], votado de acordo com os usuários do site. Embora a série não seja o objeto dessa pesquisa, torna-se pertinente expor nessas considerações que a noção do *bleed* permeia toda a narrativa de *Stranger Things*. Por um lado, os protagonistas formatam alguns dos seus comportamentos por meio de conceitos do jogo: referem-se a si como *party*[84], apontam em determinados momentos um código de conduta pautado por aprendizados das relações facilmente identificáveis como lúdicas e dividem tarefas de acordo com aptidões, uma das premissas básicas de *Dungeons & Dragons*. Além disso, utilizam diversas vezes conceitos do jogo para tentar explicar o que acontece em suas vidas cotidianas.

Por outro lado, com maior aderência a essa pesquisa, o ciclo da narrativa observada na primeira temporada da série aponta para um processo de interferência das vivências do *player* ao desempenhar um papel: numa forma de metanarrativa, a série começa e termina com o grupo de protagonistas jogando *Dungeons & Dragons*, utilizando o jogo tanto para apresentar as personagens e suas características quanto para dar indícios da trama vindoura. No início da série, uma das personagens mostra apreensão ao se deparar com um dos desafios do jogo. Ao final, após passar por severas provações durante a temporada, a mesma

83. Disponível em: <http://www.imdb.com/chart/tvmeter?ref_=m_nv_tv_tvm>. Acesso em: 03 ago. 2016.
84. Traduzido como grupo. Contudo, o uso da expressão, no contexto de um grupo de RPG, refere-se a um grupo de personagens com características complementares e sinérgicas.

personagem vê-se muito mais confiante ao se deparar com um novo desafio proposto no jogo, evidenciando uma contaminação entre as vivências tidas durante a série nas ações da personagem, ao mesmo tempo em que utilizaria isso para comunicar aos companheiros sobre a mudança de sua personalidade.

Depois de percorrido o caminho dessa pesquisa, o principal achado sugere que a personagem seria uma metáfora (por vezes inconsciente) do *player*, o que significaria que há uma linha entre ficção e realidade mais tênue do que se imagina, uma vez que o *player* conta sobre si mesmo, revestido de maneira a se adequar ao mundo de jogo. De maneira sintética, a interpretação aqui tomada é de que o *player* joga com ele mesmo. Tal achado sugere uma abordagem transdisciplinar para futuramente aprofundar esse processo comunicacional, uma vez que conceitos como a *participation mystique* junguiana, "uma espécie singular de vinculação psicológica com o objeto. Consiste em que o sujeito não consegue distinguir-se claramente do objeto, mas com ele está ligado por relação direta que poderíamos chamar de identidade parcial" (JUNG, 2013, p. 475) foram tocados durante a pesquisa. Esse fenômeno, que poderia ser associado à supressão da consciência evocada pela representação, vista em Caillois (1990) como a junção de *mimicry* e *ilinx*, foi excluído desse estudo por necessitar de uma visão integrada e profunda entre áreas como a Psicologia e a Sociologia, além da própria Comunicação. Contudo, como apontam as entrevistas, a observação do jogo e a literatura, as fronteiras entre *player* e personagem podem ser menos existentes do que os estudos até então indicam. Isso seria uma possível interpretação do motivo dos grupos de jogo tornarem-se bandos (BEY, 2004), clubes (HUIZINGA, 2000), ou simplesmente grupos de amigos.

Destaca-se uma mudança entre as convicções prévias do pesquisador e o posicionamento atual. Se nos 20 anos como *player* a interpretação era de que o jogo narrativo era, em alguma medida, uma fuga da realidade (no sentido de entreter e nada além disso), nos últimos dois, como pes-

quisador, os achados desse estudo sugerem o contrário: o jogo poderia ser compreendido como uma maneira do *player* se encontrar, ao expor conteúdos psíquicos, por vezes conscientes, por vezes inconscientes. Tal posicionamento abre portas para indagações sobre o desempenho do que Lukka (2011) chama de papéis cotidianos, ou seja, o quanto o estudo do processo comunicacional presente no *roleplay* poderia auxiliar na compreensão de nossas ações cotidianas.

Por fim, como aponta Flusser (1967, p. 6):

> O homem como ente que joga e brinca distingue-se dos animais pela falta de seriedade. O jogo é sua resposta à seriedade cretina da vida e da morte. Enquanto jogador, rebela-se o homem contra essa seriedade. E é tanto mais rebelde, de quanto mais jogos participa. Esta é a dignidade do homem. E distingue-se dos aparelhos que criou no curso dos seus jogos pela sua capacidade de constantemente abrir seus jogos. Em outras palavras, distingue-se dos computadores e dos aparelhos administrativos pela poesia, pela filosofia e pela abertura a crenças zero variáveis. E esta é a esperança do homem como agente da história: o homem será possivelmente superado pelos seus aparelhos, mas a própria história não passa de um jogo. O homem poderá inventar outros.

Encerra-se, portanto, com a proposição da palavra *diversão* como fruto do processo comunicacional visto no *roleplay*. Ambígua, remete tanto ao divertir quanto ao divergir que, embora em campos semânticos distintos, possuem raiz etimológica latina aproximada: *Divertere*, voltar-se em outra direção e *divergere*, ir em direção diferente. Dessa forma, assume-se que tomar outro caminho, por vezes o menos percorrido, outrar-se, vivenciar provisoriamente uma versão diferente de si mesmo, diverte.

POSFÁCIO

A pesquisa do promissor pesquisador Tadeu Rodrigues Iuama tocou em um dos temas mais relevantes da cena comunicacional contemporânea: a emergência do jogo na condição de um fenômeno cultural e comunicativo. Pensado anteriormente por Callois e Huizinga, o trabalho reintroduz as novas molduras do lúdico nos estudos das ciências humanas.

Não apenas isso. Se dispôs a fazer o que poucos, por medo ou por interesse carreiristas, fazem: escovou a história a contrapelo, como indicou Benjamin. No lugar de aderir aos modismos acadêmicos que tomam os *games* digitais como objeto de estudo, optou pelo jogo presencial. Desvelou que a comunicação humana não interessa somente aos grandes conglomerados hegemônicos que valorizam os aspectos quantitativos, funcionais (hoje convertidos em mercadorias monetizadas), que a tudo virtualizam em prol de maior controle e vigilância. Como pondera Baitello Junior, corpos sentados, mentes sedadas. A comunicação pertence também ao campo contra-hegemônico comprometido com valores qualitativos voltados ao bem-estar, aos interesses comunitários e às formas solidárias de compartilhamento e pertencimento. Disso resulta a pertinência em estudar os jogos narrativos sob a perspectiva do vínculo humano, ressaltando as potencialidades do corpo e dos sentidos, do tempo e do espaço no processo comunicativo. Jogo e processo comunicacional estão abraçados no contexto da cultura.

Os jogos narrativos têm fascinado diversas pessoas ao redor do mundo, sendo o autor uma delas. A tese apresentada é clara: as características dos players se replicam em suas personagens, independentemente do jogo.

Tarefa árdua, uma vez que o jogo, com suas ressonâncias, reentrâncias e sentidos polifônicos é do universo mágico, do território sagrado, do espaço do imaginário. Mas como uma volta à origem - no "princípio era o verbo e o verbo se fez carne e habitou entre nós", o jogo também se funde na esfera da imanência, do social, do pertencimento. Ou seja, o jogo, a narrativa, se por um lado mobiliza o arcaico, também mobiliza o profano ato de comunicar-se pelo corpo com outros corpos. Como disse uma vez Dietmar Kamper, o poeta do corpo, invertendo hereticamente São Paulo: *"o espírito mata, a palavra (o corpo) vivifica"*.

Entre o sagrado e o profano se estende uma fronteira que une, como disse Carla Ladeira Pimentel Águas, com quem o autor dialoga: *"É nas fronteiras que esses mundos se encontram"*. Assim, estando o ser humano suspenso em uma teia de significados que ele mesmo constituiu, o jogo, o jogar, o brinquedo, o brincar é o lugar sócio-histórico que está indissociavelmente tecido no simbólico. O ser humano desenvolve uma imensa capacidade representativa e, no processo de representação do mundo, o humano transforma a realidade e respectivamente essa representação transforma o próprio homem que a criou.

Por isso mesmo a reflexão proposta não é presa fácil de redes analíticas e monolíticas. Na medida em que se propôs a olhar para o jogo a partir de um feixe interdisciplinar que contou com o cruzamento de olhares epistemológicos distintos. Valeu-se de alicerces conceituais na área das Teorias da Cultura, das Ciências da Religião e da Comunicação. Obviamente, sua visão de comunicação não repousa no paradigma mercadológico de comunicação como transmissão de informação.

Ele não se limitou a uma pesquisa bibliográfica. Foi a campo tomando a fenomenologia como aporte de pesquisa. Trouxe interpretações dos resultados e nos brinda com um indício de um processo comunicacional: *"os players realizariam uma mimese ao trazerem parte dos seus repertórios pessoais de narrativas e realizarem uma representação"*.

A profícua reflexão propiciou, entre outros temas, pensar a respeito da vida simbólica e a crise espiritual do ser humano contemporâneo. A experiência no numinoso (do sagrado) traz à tona o simbólico. O termo símbolo tem como origem, no grego, sýmbolon. Syn = junto + Ballein = lançar, arremessar, ativar. Ao pé da letra atirar, arremessar junto. Designa um elemento representativo que está (realidade visível) em lugar de algo (realidade invisível) que tanto pode ser um objeto como um conceito ou ideia, determinada quantidade ou qualidade.

O símbolo intensifica a relação com o transcendente. Os símbolos são as manifestações dos arquétipos nesse mundo. São imagens que expressam constelações arquetípicas de sentido e emoção. Os símbolos não são idênticos aos arquétipos que eles expressam. A espada, o falo, o número três, a imagem de Javé são todos símbolos do arquétipo masculino, mas o arquétipo é maior e transborda em sua totalidade essas imagens.

Nesse sentido, a compreensão junguiana do simbólico está associada à compreensão da psique (a totalidade) e dela não pode ser apartada sob pena de reduzir o simbólico a um cartesianismo mecanicista. Para Jung: *"símbolo é a melhor representação possível de alguma coisa que jamais poderá ser reconhecida plenamente"*. Se, como diz Emma Jung, *"a psique é complexa, diversa e indeterminada"*, a expressão simbólica da psique humana não pode ser diferente.

Carl G. Jung acentua que o homem só se realiza através do conhecimento e aceitação do seu inconsciente — conhecimento que ele adquire por intermédio dos sonhos e seus símbolos. Dessa forma,

quando a mente explora um símbolo, é conduzida a ideias que estão fora do alcance.

A imaginação simbólica pode ser considerada uma via iniciática na qual o ser humano recebe do inconsciente a oportunidade de ampliar a sua consciência. Por isso, como disse Malena, não é você (seu ego) que escolhe o símbolo, é o símbolo que te escolhe. Ao acordar e lembrar de um sonho cabe ao ego aceitar que a existência simbólica está para além dos limites do tempo e do espaço e da moldura moral a qual estamos mergulhados.

Toda pesquisa que se prese é inconclusa. Embora finalizada, a argumentação abre perspectivas futuras.

Será preciso traçar melhor o papel do jogo na cultura contemporânea e explorar melhor o seu lugar no imaginário mediático formulado por Malena Segura Contrera. Que, segundo ela, constrói seu imaginário reapresentando, recontando e ressignificando os mitos originais que habitam o inconsciente coletivo, mas de forma deturpada, distorcida e cada vez menos fiéis aos arquétipos originais, já que tem como referência as imagens midiáticas e não as experiências do mundo real.

Tendo clareza que a sociedade reproduz, reatualiza e recria o imaginário arcaico a partir das condições particulares da época, como se aplica esse imaginário na sociedade midiática ou na Mediosfera? O jogo, transformado em mercadoria e atravessado pela lógica do consumo, teria perdido a sua eficácia, a sua potência de *religio*? No lugar do religioso, do vínculo, se estabelece a conexão narcísica e técnica? Se sim, quais as expressões de resistência a esse processo?

Apesar de vozes dissonantes, o espírito do nosso tempo ainda é marcado por uma força racionalista centrípeta e por uma moral religiosa repressora (ambas a serviço do mercado), que levam os indivíduos a

desconsiderarem a vivência simbólica, seja por preconceitos religiosos, intelectuais ou morais. Se conseguirmos diferenciar julgamentos morais/racionais e religiosos de reconhecimento objetivo da vida simbólica, perceberemos que heróis, faunos, lobas, leões, estrelas, mandalas, espadas, árvores, sóis, luas, fogo, água, vento, chuva, vivem dentro de nós e expressam uma ínfima partícula das forças arquetípicas.

O desafio - e o drama - do ser humano contemporâneo reside na coragem de não se deixar ofuscar pela vaidosa ilusão egóica que ainda insiste do "cogito" como único aspecto da existência.

Tomás de Aquino em sua Suma Teológica (II-II, 168, 3, ad 3) escreveu: *"Deus brinca. Deus cria, brincando. E o homem deve brincar para levar uma vida humana, como também é no brincar que encontra a razão mais profunda do mistério da realidade, que é porque é brincada por Deus".* Seria no brincar, no lúdico, a estratégia de resistência aos apelos do poder, do mercado, do consumo, da imagem da moral do rebanho?

Jorge Miklos

Outono de 2017

REFERÊNCIAS

ÁGUAS, C. L. P. A tripla face da fronteira: reflexões sobre o dinamismo das relações fronteiriças a partir de três modelos de análise. **Fórum Sociológico** [Online], n. 23, 2013. Disponível em: <http://sociologico.revues.org/842>. Acesso em: 22 fev. 2015.

ANAZ, Sílvio et al. Noções do imaginário: Perspectivas de Bachelard, Durand, Maffesoli e Corbin. **Revista Nexi**, n. 3, 2014. Disponível em: <http://revistas.pucsp.br/index.php/nexi/article/download/16760/15660/>. Acesso em: 10 jan. 2016.

ANDRADE, Oswald de. Manifesto da poesia pau-brasil. In: ANDRADE, Oswald de. **Do Pau-Brasil à Antropofagia e às Utopias**. Rio de Janeiro: Civilização brasileira, 1978a. p. 3-10.

______. Manifesto antropófago. In: ANDRADE, Oswald de. **Do Pau-Brasil à Antropofagia e às Utopias**. Rio de Janeiro: Civilização brasileira, 1978b. p. 11-20.

______. A crise da filosofia messiânica. In: ANDRADE, Oswald de. **Do Pau-Brasil à Antropofagia e às Utopias**. Rio de Janeiro: Civilização brasileira, 1978c. p. 75-138.

ARISTÓTELES. **Poética**. Porto Alegre: Editora Globo, 1966.

BAITELLO JUNIOR, Norval. **O pensamento sentado:** sobre glúteos, cadeiras e imagens. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2012a.

______. A ciência dos vínculos. In: BORNHAUSEN, D. A.; MIKLOS, Jorge; SILVA, M. R. (Org.). **Cisc 20 anos:** comunicação, cultura e mídia. São José do Rio Preto: Bluecom Comunicação, 2012b. p. 11-25. Disponível em: <http://cisc.org.br/portal/ biblioteca/CISC_20_anos-Comunicacao_Cultura_e_Midia.pdf>. Acesso em: 15 jul. 2015.

BARTHES, Roland. Introdução à Análise Estrutural da Narrativa. In: BARTHES, Roland et al (Org.). **Análise Estrutural da Narrativa.** Petrópolis: Vozes, 1976. p. 19-60.

BAKHTIN, M. M.. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento:** o contexto de François Rabelais. São Paulo: HUCITEC; Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1993.

BARROS, A. T. M. P.. Comunicação e imaginário – uma proposta mitodológica. **Intercom – Revista Brasileira de Ciências da Comunicação.** São Paulo, v. 33, n. 2, jul./dez. 2010, p. 125-143. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/revistas/index.php/revistaintercom/article/view/596/557>. Acesso em: 21 jun. 2016.

______. Raízes dos estudos do imaginário: teóricos, noções, métodos. In: ARAUJO, D. C.; CONTRERA, M. S. (Org.). **Teorias da Imagem e do Imaginário.** Compós, 2014. p. 50-79. Disponível em: <http://compos.org.br/data/teorias_da_imagem_e_do_imaginario.pdf>. Acesso em: 15 jul. 2015.

BELTRÁN, Whitney. Yearning for the Hero Within: Live-Action Role-Playing as Engagement with Mythical Archetypes. In: BOWMAN, Sarah Lynne; VANEK, Aaron. **Wyrd Con Companion 2012.** City of Orange: Wyrd Con, 2012. p. 91-98. Disponível em: <https://dl.dropboxusercontent.com/ u/1793415/WyrdCon%20Three%20CompanionBook.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2015.

BENJAMIN, Walter. O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Neskov. In: **Magia e técnica, arte e política:** ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1994, p. 197-221.

BERTAUX, Daniel. **Narrativas de vida:** a pesquisa e seus métodos. Natal: EDUFRN; São Paulo: Paulus, 2010.

BEY, Hakim. **Imediatismo**. 1992. Disponível em: <http://futureplaces.up.pt/stuff/imediatismo.pdf>. Acesso em: 21 jan. 2016.

______. **TAZ:** Zona Autônoma Temporária. Coletivo Sabotagem, 2004. Disponível em: <http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/arq_interface/4a_aula/Hakim_Bey_TAZ.pdf>. Acesso em: 16 nov. 2015.

BOWMAN, S. L.. The Psychological Power of the Roleplaying Experience. **Journal of Interactive Drama.** Taiwan, vol. 2, ed. 1, p. 1-14, 2007. Disponível em: <http://www.interactivedramas.info/journal.htm>. Acesso em: 07 set. 2015.

______. **Bleed:** The Spillover Between Player and Character. 2015. Disponível em: <http://nordiclarp.org/2015/03/02/bleed-the-spillover-between-player-and-character/>. Acesso em: 03 mar. 2015.

BØCKMAN, Petter. The Three Way Model: Revision of the Threefold Model. In: GADE, M., SANDER, M.; THORUP, L. (Org.). **As Larp Grows Up:** Theory and Methods in Larp. Fredriksberg: Projektgruppen KP03, 2003. p. 12-19. Disponível em: <http://nordiclarp.org/w/images/c/c2/2003-As.Larp.Grows.Up.pdf>. Acesso em: 15 mar. 2015.

BYSTŘINA, Ivan. **Tópicos de Semiótica da Cultura** (Pré-Print). São Paulo: CISC, 1995.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens:** A máscara e a vertigem. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.

CALVINO, Ítalo. **Se um viajante numa noite de inverno.** São Paulo: Companhia das letras, 1999.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces.** São Paulo: Cultrix, 2004.

CAMPOS, E. de O.; GOMES, E. S. L.. Mitologia e experiência do sagrado em jogos de RPG. **Estudos de Religião,** v. 26, n. 43, p. 136-151, 2012. Disponível em: <https://www.metodista.br/revistas/revistas-ims/index.php/ER/article/viewFile/3367/3280>. Acesso em: 21 ago. 2016.

CARLSON, Marvin. **Performance:** uma introdução crítica. Belo Horizonte: UFMG, 2010.

CHARRETTE, R. N.. **Não faça acordos com o dragão.** Série Shadowrun: Segredos do poder – vol 1. São Paulo: Ediouro, 1995.

CONTRERA, M. S.. **O mito na mídia:** a presença de conteúdos arcaicos nos meios de comunicação. São Paulo: Annablume, 1996.

______. Sobre o corpo que nos es(a)colhe: O corpo como mídia primária – acaso, ruído e memória. In: GALENO, Alex; CASTRO, Gustavo de; SILVA, J. C. da (Org.). **Complexidade à flor da pele:** ensaios sobre ciência, cultura e comunicação. São Paulo: Cortez, 2003, p. 141-152.

______; BAITELLO JUNIOR, Norval. Na selva das imagens: algumas contribuições para uma teoria da imagem na esfera das ciências da comunicação. **Significação:** Revista de Cultura Audiovisual, São Paulo, vol. 33, n. 25, p. 113-126, 2006. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/65623>. Acesso em: 08 jan. 2016.

______; ______. A dissolução do outro na comunicação contemporânea. **Matrizes** (Online), v. 4, p. 3, 2010. Disponível em: <http://compos.com.puc rio.br/media/gt2_malena_segura_norval.pdf>. Acesso em: 10 ago. 2015.

______; MIKLOS, Jorge. Imaginário religioso na mídia eletrônica. In: ARAUJO, D. C.; CONTRERA, M. S. (Org.). **Teorias da Imagem e do Imaginário.** Compós, 2014. p. 221-234. Disponível em: <http://compos.org.br/data/teorias_da_imagem_e_ do_imaginario.pdf>. Acesso em: 15 jul. 2015.

______. Imagens endógenas e imaginação simbólica. **Famecos** (Online). Porto Alegre, v. 23, n. 1, jan-abr 2016, 2016. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/21350/>. Acesso em: 10 jan. 2016.

CORTÁZAR, Julio. **O jogo da amarelinha.** Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1987.

DRAVET, Florence; CASTRO e SILVA, Gustavo. A mediação dos saberes e o pensamento poético. **Famecos**, Porto Alegre, n. 32, p. 71-77, 2007. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3417/2680>. Acesso em: 16 nov. 2015.

DUNGEONS & Dragons: The complete animated series. Direção de Bob Richardson; Karl Geurs. BCI Eclipse, 2006. 5 DVD (648 min): son. color.

DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário:** introdução à arquetipologia geral. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

DURAZZO, Leandro; BADIA, D. D.. Dinâmicas da alteridade: o Role-Playing Game (RPG) como narrativa do imaginário. In: MONTEIRO, S. A. I. et al (Org.). **Educações na contemporaneidade:** reflexão e pesquisa. São Carlos: Pedro & João Editores, 2011, p. 141-162.

DUTRA, Elza. A narrativa como uma técnica de pesquisa fenomenológica. In: **Estudos de Psicologia**. Vol. 7, n. 2, 2002, p. 371-378. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/epsic/v7n2/a18v07n2.pdf>. Acesso em: 27 fev. 2015.

ECO, Umberto. **Obra aberta.** São Paulo: Perspectiva, 1991.

ELIADE, Mircea. **O sagrado e o profano.** São Paulo: Martins Fontes, 1992.

______. **Mito e realidade.** São Paulo: Perspectiva, 1994.

EPS em movimento. **O aprender e o engendramento de um novo campo de possibilidades:** outrar-se. 2014. Disponível em: <http://eps.otics.org/material/entrada-textos-em-cena/arquivos-em-pdf/o-aprender-e-o-engendramento-de-um-novo-campo-de-possibilidades-outrar-se>. Acesso em: 11 abr 2016.

FALCÃO, Luiz. **Live!** Live Action Roleplaying: um guia prático para larp. São Paulo: nplarp, 2013. Disponível em: <http://nplarp.blogspot.com>. Acesso em: 13 out. 2013.

______. Novos sabores no larp brasileiro: Da coca-cola à caipirinha com gelo nórdico. In: **Revista Mais Dados:** o role playing por diferentes olhares e contextos. Uberlândia: Narrativa da imaginação, ano 1, v. 1, 2014, p. 162-182. Disponível em: <http://narrativadaimaginacao.org.br/home/wp-content/uploads/2015/04/Revista-Mais-Dados-2014.pdf>Acesso em: 11 jul. 2015.

FATLAND, Eirik; WINGÅRD, Lars. The Dogma 99 Manifesto. In: GADE, M., SANDER, M.; THORUP, L. (Org.). **As Larp Grows Up:** Theory and Methods in Larp. Fredriksberg: Projektgruppen KP03, 2003. p. 20-31. Disponível em: <http://nordiclarp.org/w/images/c/c2/2003-As.Larp.Grows.Up.pdf>. Acesso em: 15 mar. 2015.

FERRACINI, Renato. Nem representar, nem interpretar. Atuar. In: MOSTAÇO, Edélcio (Org.). **Para uma história cultural do teatro.** Florianópolis/Jaraguá do Sul: Design Editora, 2010. p. 309-332.

FERREIRA, A. C.; SILVEIRA, L. H. L.. Do Círculo de Eranos à construção do simbólico, em Carl Gustav Jung. **Psicologia USP,** São Paulo, v. 26, n. 2, 2015, p. 259-268. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/pusp/v26n2/0103-6564-pusp-26-02-00259.pdf>. Acesso em: 21 jun. 2016.

FINE, G. A.. **Shared fantasy:** Role Playing Games as Social Words. Chicago: University of Chicago Press, 2002.

FLUSSER, Vilém. Jogos. **O Estado de São Paulo**, São Paulo, 09 dez. 1967. Suplemento Literário. Disponível em: <http://www.cisc.org.br/portal/index.php/pt/biblioteca/viewdownload/15-flusser-vilem/46-jogos.html>. Acesso em: 05 out. 2015.

______. **O Mundo codificado.** São Paulo: Cosac Naify, 2007.

GEBAUER, Günter; WULF, Christoph. **Mimese na cultura**: agir social, rituais e jogos, produções estéticas. São Paulo: Annablume, 2004.

GOBIRA, Pablo. Um estudo preliminar sobre o livro jogo digital como gênero. In: XIII SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 2014, Porto Alegre. **Anais do XIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital.** Porto Alegre: SBGAMES, 2014, v. 1, p. 1-15. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2014/files/papers/art_design/full/A&D_Full_Um%20estudo%20preliminar.pdf>. Acesso em: 11 mar. 2016.

GODOY, A. S.. Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades. **RAE.** Revista de Administração de Empresas, São Paulo, v. 35, p. 57-63, 1995. Disponível em: <http://rae.fgv.br/sites/rae.fgv.br/files/artigos/10.1590_S0034-75901995000200008.pdf>. Acesso em: 11 mar. 2016.

GOLDBERG, RoseLee. **A arte da performance:** do futurismo ao presente. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

GOMES, J. N. C.. Adeus ao eu: a enunciação do outrar-se. **Kalíope.** São Paulo, ano 1, n. 1, 2005. Disponível em: <http://revistas.pucsp.br/index.php/kaliope/article/view/3143/2075>. Acesso em: 11 abr. 2016.

GONÇALVES, F. do N.. Comunicação, cultura e arte contemporânea. **Contemporânea**, n. 8, 2007, p. 2-10. Disponível em: <http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_08/01FERNANDO.pdf>. Acesso em: 19 abr. 2016.

HALLIDAY, T. L.. **Vozes do discurso:** O conceito de persona em teoria da comunicação. In: XVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom. Aracaju, 1996. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/21f671258881e24015891f 434745f655.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2015.

HAGGREN, Kristoffer et al. **Deltagar Kultur.** Göteborg: Bokförlaget Korpen, 2009. Disponível em: <http://download.deltagarkultur.se/Deltagarkultur.pdf>. Acesso em: 03 mai. 2016.

HARVIAINEN, J. T.. A Hermeneutical Approach to Role-Playing Analysis. In: MONTOLA, M. et al. **International Journal of Role-Playing**, n. 1, 2008, p. 66-78. Disponível em: <http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/uploads/2008/12/ijrpissue11.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2015.

HILLMAN, James. **Ficções que curam:** psicoterapia e imaginação em Freud, Jung e Adler. Campinas: Verus, 2010.

HOOK, Nathan. Larp of a thousand faces: applying mythic structure in larp. In: LARSSON, Elge (Org.). **Playing Reality:** Articles on live action role-playing. Stockholm: Interacting Arts, 2010, p. 29-41. Disponível em: <https://nordiclarp.org/w/images/9/97/2010-Playing.Reality.pdf>. Acesso em: 21 jun. 2016.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens:** o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2000.

HUMAN. Direção de Yann Arthus-Bertrand. Paris: Bettencourt Schueller Foundation; Goodplanet Foundation, 2015. Formato digital (263 min): son. color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TnGEclg2hjg&list=PLdT-vmFPBr0MmlhTVhP1Nncs3GADBCL7u8>. Acesso em: 30 mar. 2016.

IORIO-QUILICI, M. A.. A utilização do Psicodrama para a exploração das imagens psíquicas. In: RAMALHO, C. M. R. (Org.). **Psicodrama e psicologia analítica:** construindo pontes. São Paulo: Iglu, 2010, p. 39-56.

IUAMA, T. R.. Além das fronteiras: o RPG como entre-lugar. In: XXXVIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2015, Rio de Janeiro. **Anais do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.** São Paulo: Intercom, 2015a. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-3237-1.pdf>. Acesso em: 12 fev. 2016.

______. Os papéis nos jogos narrativos. In: IX ENCONTRO DE PESQUISADORES DE COMUNICAÇÃO E CULTURA, 2015, Sorocaba. **Anais do IX Encontro de Pesquisadores de Comunicação e Cultura.** Sorocaba: Universidade de Sorocaba, 2015b. 1 CD-ROM.

______. Publicações e repercussão midiática sobre jogos narrativos: comparativo Brasil, Estados Unidos e países nórdicos. In: 13ª ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISADORES EM JORNALISMO, 2015, Campo Grande. **Anais do 13º Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo.** São Paulo: SBPJor, 2015c. Disponível em: <http://soac.unb.br/index.php/ENPJor/XIIIENPJor/paper/view/4586/941>. Acesso em: 26 abr. 2016.

______. Histórias de jogo: O uso de histórias de vida como metodologia para o estudo de players de RPG. In: 11º INTERPROGRAMAS DE MESTRADO, 2015, São Paulo. **Anais do 11º Interprogramas de Mestrado**. São Paulo: Cásper Líbero, 2015d. 1 CD-ROM.

______. Proposições sobre a ação nos jogos narrativos. In: V CONGRESSO INTERNACIONAL DE COMUNICAÇÃO E CULTURA, 2015, São Paulo. **Anais do V Congresso Internacional de Comunicação e Cultura**. São Paulo: CISC, 2015e. Disponível em: <http://www.cisc.org.br/portal/index.php/pt/biblioteca/finish/30-comcult/191-tadeu-rodrigues-iuama.html>. Acesso em: 22 abr. 2016.

JOGO de Cena. Direção de Eduardo Coutinho. Rio de Janeiro: VideoFilmes; Matizar, 2007. 1 DVD (105 min): son. color.

JUNG, C. G.. **Fundamentos de psicologia analítica.** Petrópolis: Vozes, 1972.

______. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Petrópolis: Vozes, 2000.

______. **Tipos psicológicos**. Petrópolis: Vozes, 2013.

KAMPER, Dietmar. **O trabalho como vida**. São Paulo: Annablume, 1998.

KINDRED: The Embraced – The Complete Vampire Collection. Produção de John Leekley. Fox Broadcasting Company, 2001. 2 DVD (360 min): son. color.

KLENGEL, Susanne. Flusser como mediador, fenomenólogo, antropófago – uma caminhada na corda-bamba epistemológica. In: **Brasiliana** – Journal of Brazilian Studies. Vol. 2, n. 1, mar. 2013, p. 95-123. Disponível em: <http://ojs.statsbiblioteket.dk/index.php/bras/article/view/8038/6692>. Acesso em: 09 abr. 2016.

KÜNSCH, Dimas A.; MARTINEZ, M.. Histórias de vida produzidas por jornalistas-escritores: uma experiência. In: **Communicare:** Revista de pesquisa Faculdade Cásper Líbero. Vol. 7, n. 2, 2º semestre 2007; 2007, p. 31-41. Disponível em: <http://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/ 2014/07/Communicare-7.2.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2015.

______. A comunicação, a explicação e a compreensão: ensaio de uma epistemologia compreensiva da comunicação. In: **Líbero**, v. 17, n. 34, p. 111-122, jul-dez., 2014. Disponível em: <http://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2015/03/10-Dimas-Kunsch.pdf>. Acesso em: 30 mar. 2016.

LIMA, E. P. **Páginas ampliadas:** o livro-reportagem como extensão do jornalismo e da literatura. Barueri: Manole, 2009.

LUKKA, Lauri. The Dual-Faceted Role. In: HENRIKSEN, T. D. et al (Org.). **Think Larp** – Academic Writings from KP2011. Copenhagen: Rollespilsakademiet, 2011. Disponível em: <http://rollespilsakademiet.dk/kpbooks/think_larp_web.pdf>. Acesso em: 01 mar. 2015.

______. Psychotherapeutical Role-Playing. In: MELAND, K. J.; SVELA, K. Ø. (Org.). **Crossing Habitual Borders:** The Official Book of Knutepunkt 2013. Norway: Fantasiforbundet, 2013, p. 56-65. Disponível em: <https://nordiclarp.org/w/images/3/3b/2013_Crossing_Habitual_Borders.pdf>. Acesso em: 21 jun. 2016.

MARCONDES FILHO, Ciro. **Para entender a comunicação:** contatos antecipados com a nova teoria. São Paulo: Paulus, 2008.

______. Duas doenças infantis da comunicação: a insuficiência ontológica e a submissão à política. Uma discussão com José Luís Braga. In: Matrizes, Ano 5,

n. 1, ago.-dez. 2011, p. 169-178. Disponível em: <http://www.matrizes.usp.br/index.php/matrizes/article/view/205/pdf>. Acesso em 05 fev. 2016.

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M.. **Técnicas de pesquisa:** planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação de dados. São Paulo: Atlas, 2002.

MARTINEZ, Monica. **Jornada do Herói:** a estrutura narrativa mítica na construção de histórias de vida em jornalismo. São Paulo: Annablume, 2008.

______. Os Campos Mórficos e a Comunicação Digital. **Ghrebh**-, v. 13, p. 188-202, 2009. Disponível em: <http://www.revista.cisc.org.br/ghrebh/index.php?journal=ghrebh&page=article&op=view&path%5B%5D=335&path%5B%5D=340>. Acesso em: 30 ago. 2015.

______. **Tive uma ideia!:** o que é criatividade e como desenvolvê-la. São Paulo: Paulinas, 2010.

______. Mapeamento da influência de Walter Benjamin nas pesquisas da SBPJor (2003-2012). In: 11º Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo – SBPJor. Brasília: Universidade de Brasília, 2013. Disponível em: <http://soac.unb.br/index.php/ENPJor/XIENPKOR/paper/view/2363/432>. Acesso em: 21 jan. 2016.

______. Mundus Imundus: Imagens do lixo em três filmes brasileiros. In: ARAUJO, D. C.; CONTRERA, M. S. (Org.). **Teorias da Imagem e do Imaginário.** Compós, 2014. p. 286-307. Disponível em: <http://compos.org.br/data/teorias_da_imagem_e_ do_imaginario.pdf>. Acesso em: 15 jul. 2015.

______; SILVA, P. C. da. Fenomenologia: o uso como método em Comunicação. **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação** – E-compós. Brasília, v. 17, n. 2, mai.-ago. 2014. Disponível em: <http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/1012/762>. Acesso em: 12 fev. 2016.

______. Imagens que (nos) devoram: reflexões sobre tigres, jornalismo cidadão e coberturas jornalísticas. In: XXIV Encontro Anual da Compós, 2015a. Brasília: Universidades de Brasília e Católica de Brasília, 2015. Disponível em: <http://www.compos.org.br/biblioteca/monicamartinez_2883.pdf>. Acesso em: 08 jan. 2016.

______. A história de vida como instância metódico-técnica no campo da Comunicação. **Comunicação & Inovação**, v. 15, n. 30, jan.-jun. 2015, p. 75-90, 2015b. Disponível em: <http://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/view/2622/1669>. Acesso em: 27 mar 2016.

______; CORREIA, E. L.; PASSOS, M. Y.. Entre fato e ficção: personagens compostos e fictícios ou fraude em jornalismo? **Estudos em Jornalismo e Mídia**, v. 12, n. 2, jul.-dez. 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/jornalismo/article/view/1984-6924.2015v12n2p238/30670>. Acesso em: 11 mar. 2016.

MARTINO, L. M. S.. A compreensão como método. In: KÜNSCH, Dimas A. et al. **Comunicação, Diálogo e Compreensão**. São Paulo: Plêiade, 2014. P. 17-40. Disponível em: <http://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/ 2015/04/E-book-Comunica%C3%A7%C3%A3o-Di%C3%A1logo-Compreens%C3%A3o.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2015.

MÄYRÄ, Frans. Foreword. In: MONTOLA, Markus; STENROS, Jaako (Org.). **Beyond Role and Play**: tools, toys and theory for harnessing the imagination. Helsinki: Ropecon ry, 2004, p. IX-X. Disponível em: <http://www.ropecon.fi/brap/brap.pdf>. Acesso em: 04 jun. 2015.

______. **An introduction to game studies:** games in culture. London: SAGE Publications, 2008.

MEDINA, C. de A.. **Entrevista:** O diálogo possível. São Paulo: Editora Ática, 1995.

______. **A arte de tecer o presente:** narrativa e cotidiano. São Paulo: Summus, 2003.

______; KÜNSCH, D. A.. Andança mágica em outra história: uma conversa sobre a narrativa do mito. In: KÜNSCH, Dimas A. et al. **Comunicação, Diálogo e Compreensão.** São Paulo: Plêiade, 2014. P. 63-78. Disponível em: <http://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/ 2015/04/E-book-Comunica%C3%A7%C3%A3o-Di%C3%A1logo-Compreens%C3%A3o.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2015.

MEIHY, J. C. S. B.. **Manual de história oral.** São Paulo: Loyola, 1998.

MENEZES, J. E. de O.; MARTINEZ, Monica. O método goethiano e o Jornalismo Literário: uma proposta metodológica para a construção de narrativas. **Animus**, v. VI, n. 2, p. 172-185, jul.-dez. 2007. Disponível em: <http://cascavel.ufsm.br/

revistas/ojs-2.2.2/index.php/animus/article/download/10581/pdf>. Acesso em: 11 mar. 2016.

______. Para ler Vilém Flusser. **Líbero**, São Paulo, v. 13, n. 25, p.19-30, jun. 2010. Disponível em: <http://administrativocasper.fcl.com.br/rep_arquivos/2010/08/02/1280781703.pdf>. Acesso em: 4 out. 2015.

______; MARTINEZ, Monica. Do Ego para o Eco-sistema: vínculos e afetos na contemporaneidade. **Comunicologia.** Brasília, v. 7, p. 263-280, 2014. Disponível em: <http://portalrevistas.ucb.br/index.php/RCEUCB/article/viewFile/5634/3607>. Acesso em: 12 abr. 2016.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

MIKLOS, Jorge. **Ciber-religião:** a construção de vínculos religiosos na cibercultura. Aparecida: Ideias & Letras, 2012.

MIRANDA, E. S.. **Libertando o sonho da criação:** um olhar psicológico sobre os jogos de interpretação de papéis (RPG). 2005. 158f. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2005. Disponível em: <https://pt.scribd.com/doc/31123693/LIBERTANDO-O-SONHO-DA-CRIACAO-UM-OLHAR-PSICOLOGICO-SOBRE-OS-JOGOS-DE-INTERPRETACAO-DE-PAPEIS-RPG-Eduardo-Silva-Miranda-2005>. Acesso em: 10 jun. 2015.

MIZANZUK, I. A. **Projeto Humanos:** As filhas da guerra. Curitiba: b9, 2015. Arquivos de som em formato digital. Disponível em: <http://projetohumanos.com.br/#episodios>. Acesso em: 30 mar. 2016.

MONSMA, K. M. Narrativa como método: estrutura, ação e evento na análise da mudança social. In: XXIV Simpósio Nacional de História (ANPUH), 2007, São Leopoldo. Anais-XXIV Simpósio Nacional de História. São Paulo: Associação Nacional de História (ANPUH), 2007. v. 24. Disponível em: <http://anais.anpuh.org/wp-content/uploads/mp/pdf/ANPUH.S24.1293.pdf>. Acesso em: 30 mar. 2016.

MONTOLA, Markus. The Positive Negative Experience in Extreme Role-Playing. In: Nordic DiGRA 2010 conference. Stockholm, 2010. Disponível em: <http://digra.org/dl/db/10343.56524.pdf>. Acesso em: 05 fev. 2016.

______. **On the Edge of the Magic Circle:** Understanding Role-Playing and Pervasive Games. 2012. 185f. Tese (Doutorado em Information Sciences) – School of Information Sciences, University of Tampere, Tampere, 2012. Disponível em: <http://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-8864-1>. Acesso em: 03 jun. 2015.

______; STENROS, Jaakko; SAITTA, Eleanor. The Art of Steering: Bringing the Player and the Character Back Together. In: NIELSEN, C. B.; RAASTED, Claus. **The Knudepunkt 2015 Companion Book.** Copenhagen: Rollespilsakademiet, 2015, p. 106-117. Disponível em: <http://rollespilsakademiet.dk/webshop/kp-2015companionbook.pdf>. Acesso em: 03 jan. 2016.

MORENO, J. L.. **Psicodrama.** São Paulo: Cultrix, 1978.

MORIN, Edgar. **O paradigma perdido.** Portugal: Europa-América, 1988.

______. **O método 4. As ideias:** habitat, vida, costumes, organização. Porto Alegre: Sulina, 1998.

______; LE MOIGNE, Jean-Louis. **A inteligência da complexidade**. São Paulo: Peirópolis, 2000.

MORTON, Brian. Larps and their cousins through the ages. In: DONNIS, Jesper; GADE, Morten; THORUP, Line (Org.). **Lifelike**. Copenhagen: Projektgruppen KP07, 2007. p. 245-259. Disponível em: <http://nordiclarp.org/w/images/a/af/2007-Lifelike.pdf>. Acesso em: 10 mai. 2016.

MOTTA, L. G.. A psicanálise do texto: a mídia e a reprodução do mito na sociedade contemporânea. In: IX Compós, Porto Alegre, 2000. Disponível em: <http://compos.org.br/data/biblioteca_1377.pdf>. Acesso em: 25 mai. 2015.

______. Narrativas: representação, instituição ou experimentação da realidade? In: VII Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo - SBPJor. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2009. Disponível em: <http://www.sbpjor.kamotini.kinghost.net/sbpjor/admjor/arquivos/luiz_gonzaga_motta.pdf>. Acesso em: 27 fev. 2015.

______. **Análise crítica da narrativa.** Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2013.

MUTANT Chronicles. Direção de Simon Hunter. Magnet Releasing, 2008. 1 DVD (111 min): son. color.

NACHMANOVITCH, Stephen. **Ser criativo** – o poder da improvisação na vida e na arte. São Paulo: Summus, 1993.

NARCOS vai lançar segunda temporada em 2 de setembro, 2016. Disponível em: <http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2016/06/narcos-vai-lancar-segunda-temporada-em-2-de-setembro.html>. Acesso em: 29 jun. 2016

NETFLIX anuncia data de estreia da segunda temporada de Narcos, 2016. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2016/06/1781105-netflix-anuncia-data-de-estreia-da-segunda-temporada-de-narcos.shtml>. Acesso em: 29 jun. 2016.

OLIVEIRA, G. R. de. A forja da alma: narrativas de docentes-mestres de jogos de RPG. 2012. 116f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Pará, Belém, 2012. Disponível em: <http://repositorio.ufpa.br/jspui/handle/2011/2903>. Acesso em: 21 jun. 2016.

OLIVEIRA, S. R. de. Por uma história do possível: o feminino e o sagrado nos discursos dos cronistas e na historiografia sobre o "Império" Inca. 2006. 231f. Tese (Doutorado em História) – Programa de Pós-Graduação em História, Universidade de Brasília, Brasília, 2006. Disponível em: <http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/2321/1/SUSANE%20RODRIGUES%20DE%20OLIVEIRA.pdf>. Acesso em: 14 jul. 2016.

ORWELL, George. **1984**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2005.

PERUZZO, C. M. K.. Observação participante e pesquisa-ação. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (Org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação.** São Paulo: Atlas, 2012. p. 125-145.

POHJOLA, Mike. The Manifesto of the Turku School. In: GADE, M., SANDER, M.; THORUP, L. (Org.). **As Larp Grows Up:** Theory and Methods in Larp. Fredriksberg: Projektgruppen KP03, 2003. p. 32-43. Disponível em: <http://nordiclarp.org/w/images/c/c2/2003-As.Larp.Grows.Up.pdf>. Acesso em: 15 mar. 2015.

______. Autonomous Identities. In: SAITTA, Eleanor; HOLM-ANDERSEN, Marie; BACK, Jon. **The Foundation Stone of Nordic Larp**. Dinamarca: Toptryk Grafisk, 2014. p. 113-126. Disponível em: <http://nordiclarp.org/w/images/8/80/2014_The_Foundation_Stone_of_Nordic_ Larp.pdf>. Acesso em: 10 mar. 2015.

PORTELLI, Alessandro. O que faz a história oral diferente. **Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em História e do Departamento de História da PUC-SP** (Projeto História: Cultura e Representação). São Paulo, n. 14, fev.1997, p. 25-39. Disponível: <http://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/viewFile/11233/8240>. Acesso em: 27 fev. 2015.

PRADO, Luiz. Sê um viajante numa noite de inverno. **Revista mais dados**. Ano 2, v. 2. Uberlândia: Narrativa da Imaginação, 2015, p. 212-215. Disponível em: <http://narrativadaimaginacao.org/wp-content/uploads/2015/12/MAIS-DADOS-EDI%C3%87%C3%83O-2015-x.pdf>. Acesso em: 09 mai. 2016.

PROPP, V. I.. **Morfologia do conto maravilhoso.** Rio de Janeiro: Ed. Forense Universitária, 1984.

RANHEL, João. O conceito de jogo e os jogos computacionais. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (Org.). **Mapa do jogo:** a diversidade cultural dos games. São Paulo: Centage Learning, 2009.

SANTOS, T. C.. O ouvir e o sentir: a comunicação do mundo e o mundo da comunicação. **Ghrebh** – Revista de Comunicação, cultura e teoria da mídia. São Paulo, n. 09, p. 132-145, 2007. Disponível em: <http://www.revista.cisc.org.br/ghrebh/index. php?journal=ghrebh&page=article&op=view&path%5B%5D=170&path%5B%5D=181>. Acesso em: 15 mai. 2015.

______; SILVA, M. C. C.. Peregrinação, experiência e sentidos: Uma leitura de narrativas sobre o Caminho de Santiago de Compostela. **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação.** Brasília: E-Compós, v. 18, n. 2, mai.-ago. 2015. Disponível em: <http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/download/1198/846>. Acesso em: 16 set. 2015.

SARTURI, André. **Quando os dados (não) rolam:** jogo, teatralidade e performatividade na interação entre o *roleplaying game* e o *process drama.* 2012. 157f. Dissertação (Mestrado em Teatro) – Programa de Pós-Graduação em Teatro, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2012. Disponível

em: <http://pesquisarpg.ufpa.br/material/rpg-mestrado-SARTURI-andre.pdf>. Acesso em: 10 fev. 2016.

SCHMIT, W. L.. **RPG e Educação**: alguns apontamentos teóricos. 2008. 267f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2008. Disponível em: <http://www.uel.br/pos/mestredu/images/stories/downloads/dissertacoes/2008/2008%20%20SCHMIT,%20Wagner%20Luiz.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2015.

SEGUNDA temporada de Narcos estreia em setembro, 2016. Disponível em: <http://tvefamosos.uol.com.br/noticias/redacao/2016/06/13/segunda-temporada-de-narcos-estreia-em-setembro.htm>. Acesso em: 29 jun. 2016.

SERBENA, C. A.. **O mito do herói nos jogos de representação (RPG).** 2006. 437f. Tese (Doutorado em Ciências Humanas) – Programa de Pós-Graduação em Ciências Humanas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2006. Disponível em: <http://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/88266>. Acesso em: 19 abr. 2016.

SHELDRAKE, Rupert. Mind, Memory, and Archetype: Morphic Resonance and the Collective Unconscious Part I. **Psychological Perspectives**, 1987a. Disponível em: <http://www.sheldrake.org/research/morphic-resonance/part-i-mind-memory-and-archetype-morphic-resonance-and-the-collective-unconscious>. Acesso em: 15 jan. 2016.

______. Society, Spirit & Ritual: Morphic Resonance and the Collective Unconscious Part II. **Psychological Perspectives**, 1987b. Disponível em: <http://www.sheldrake.org/research/morphic-resonance/part-ii-society-spirit-ritual-morphic-resonance-and-the-collective-unconscious>. Acesso em: 15 jan. 2016.

______. Extended Mind, Power & Prayer: Morphic Resonance and the Collective Unconscious Part III. **Psychological Perspectives**, 1987c. Disponível em: <http://www.sheldrake.org/research/morphic-resonance/part-iii-extended-mind-power-prayer-morphic-resonance-and-the-collective-unconscious>. Acesso em: 15 jan. 2016.

______. Morphic Resonance and Morphic Fields – an Introduction, 2009. Disponível em: <http://www.sheldrake.org/research/morphic-resonance/introduction>. Acesso em: 15 jan. 2016.

SILVA, M. C. C.. **Comunicação e cultura antropofágicas:** mídia, corpo e paisagem na erótico-poética oswaldiana. Porto Alegre: Sulina; Sorocaba: EDUNISO, 2007.

______. Contribuições de Iuri Lotman para a comunicação: sobre a complexidade do signo poético. In: FERREIRA, G. M. et al. **Teorias da Comunicação**. Porto Alegre: EdiPUCRS, 2010, p. 273-291.

______. Sobre o Poético e o Hipertexto: Por uma linguagem da complexidade na sala de aula. In: SOARES, E. M. do S.; PETARNELLA, Leandro (Org.). **Cotidiano escolar e tecnologias:** tendências e perspectivas. Campinas: Editora Alínea, 2012. p. 113-136.

______. *Crônica de um verão* e *Jogo de cena*: tecendo outros cotidianos. **Rumores**, v. 7, n. 14, jul.-dez. 2013, p. 253-269. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/Rumores/article/viewFile/69442/72022>. Acesso em: 11 mar. 2016.

SILVA, P. C. da; SILVA, M. C. C.. Em busca de um conceito de comunicação. **Revista Latinoamericana de ciencias de la comunicación**, v. 9, n. 16, p. 26-35, 2012. Disponível em: <http://www.alaic.org/revistaalaic/index.php/alaic/article/view/470>. Acesso em: 12 mar. 2016.

______. Mídia, cotidiano e cidade. Construções e desconstruções da observação como método. **Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano**, n. 4, jun. 2014, p. 199-212. Disponível em: <http://www.ppgmidiaecotidiano.uff.br/ojs/index.php/Midecot/article/view/111/100>. Acesso em: 19 abr. 2016.

SPIEGELMAN, Art. **Maus:** A história de um sobrevivente. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

STARK, Lizzie. **Jeepform for Noobs.** 2012a. Disponível em: <http://leavingmundania.com/2012/09/17/jeep-form-for-noobs/>. Acesso em: 11 fev. 2016.

______. **Leaving Mundania:** Inside the Transformative World of Live Action Role-Playing Games. Chicago: Chicago Review Press, 2012b.

STENROS, Jaakko. **Playfulness, Play, and Games:** A Constructionist Ludology Approach. 2015. 373f. Tese (Doutorado em Information Studies and Interactive Media) – School of Information Sciences, University of Tampere, Tampere,

2015. Disponível em: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9788-9>. Acesso em: 19 jun. 2016.

SVANEVIK, Martine; BRIND; Simon. "Pre-Bleed is totally a thing". In: SÄRKIJÄRVI, Jukka; LOPONEN, Mika; KANGAS, Kaisa (Org.). **Larp realia:** Analysis, Design, and Discussions of Nordic Larp. Helsinki: Ropecon ry, 2016, p. 108-119. Disponível em: <http://www.solmukohta.org/uploads/Books/book_realia.pdf>. Acesso em: 29 jun. 2016.

TEMTE, B. F.. The narrative paradox. In: MELAND, K. J.; SVELA, K. Ø. (Org.). **Crossing Theoretical Borders:** The Official Book of Knutepunkt 2013. Norway: Fantasiforbundet, 2013, p. 30-34. Disponível em: <http://nordiclarp.org/w/images/3/3d/2013_Crossing_Theoretical_Borders.pdf>. Acesso em: 21 jun. 2016.

TOASSA, Gisele. **Emoções e vivências em Vigotski:** investigação para uma perspectiva histórico-cultural. 2009. 348f. Tese (Doutorado em Psicologia) – Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/47/47131/tde-19032009-100357/pt-br.php>. Acesso em 28 jan. 2016.

TRAVANCAS, Isabel. Fazendo etnografia no mundo da comunicação. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (Org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação.** São Paulo: Atlas, 2012. p. 98-109.

VASQUES, R. C.. **As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar.** 2008. 179f. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar) – Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista, Araraquara, 2008. Disponível em: <http://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/90316/vasques_rc_me_arafcl.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 07 fev. 2016.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor:** estruturas míticas para escritores. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

WEISS, R. S.. **Learning from strangers:** the art and method of qualitative interview studies. New York: The Free Press, 1994.

APÊNDICE - Questionários

Questionário base[85]

1. Partida

A ideia geral nessa fase da entrevista é apresentar o entrevistado, tal qual introduzir o entrevistador ao período da vida do entrevistado que a Jornada se refere. Questionamentos complementares poderão ser empregados para auxiliar a obtenção de maior profundidade, intercalados com as questões referentes à jornada.

1.1. Cotidiano

1.1.1. Qual a descrição física do entrevistado? E seu perfil emocional?

1.1.2. Intelectualmente, quais ideias e crenças influenciam a pessoa? E espiritualmente? Manifesta algum tipo de crença?

1.1.3. Como a pessoa se descreve? Qual o resumo de sua história (familiar, profissional, afetiva), hábitos, estilo de vida?

1.2. Chamado à aventura

85. Desenvolvido a partir de Martinez (2008).

1.2.1. Como era a vida do entrevistado na época escolhida para ser retratada? Como ocorre o episódio que origina a história em questão?
1.2.2. Qual sua reação frente a situação?
1.2.3. Quais sentimentos passam a nortear a pessoa?

1.3. Recusa

1.3.1. Qual foi a relação da tomada de decisão com as pessoas de seu entorno (família, amigos próximos)?
1.3.2. Lembra-se dos pensamentos e sentimentos relacionados àquele período?
1.3.3. Alguém a ajudou a passar por esse período?

1.4. Travessia do primeiro limiar

1.4.1. Em que momento a pessoa sentiu estar no 'ponto sem retorno'?
1.4.2. Quais foram seus maiores temores ao cruzar esse ponto?
1.4.3. Ela perdeu algo nesse momento? Qual o impacto disso?

2. Iniciação

Nessa fase, as questões referem-se a vivência da Jornada, o que o entrevistado experienciou na etapa da vida que decidiu retratar. Aqui é o momento de tensão da narrativa, onde as coisas deixaram uma normalidade passada e ainda não adquiriram uma normalidade futura.

2.1. Testes, aliados, inimigos

2.1.1. O que na vida da pessoa mudou depois que ela cruzou o limiar? Como foi essa adaptação?
2.1.2. Quem são as pessoas que afetaram esse período, seja auxiliando ou atrapalhando?
2.1.3. O que o entrevistado sente em relação a essas pessoas?

2.2. Caverna profunda

2.2.1. Ante o seu maior desafio nessa Jornada, qual a reação da pessoa? Tenta fugir, estudar melhor o desafio, aprimorar suas qualidades ou só aguarda o momento chegar?
2.2.2. Quem abandona o navio, quem tenta te convencer a pular junto e quem fica ao seu lado? Se existiu um momento de solidão, como ele foi?
2.2.3. O que tornava esse momento urgente?

2.3. Provação suprema

2.3.1. Qual foi a principal batalha enfrentada? Qual era seu pior medo em perdê-la?
2.3.2. O que ela sentiu com relação ao agente daquela mudança?
2.3.3. O que se tornou passado depois dessa fase? Qual a sensação da vitória e, de fato, de ter se tornado o herói ou heroína de sua história?

2.4. Encontro com a deusa

2.4.1. Como são os relacionamentos da pessoa nas esferas familiar, afetiva e amorosa?
2.4.2. Qual outra pessoa é considerada a mais importante pelo entrevistado? Quais suas expectativas e críticas com relação a essa pessoa?
2.4.3. Como foi o encontro com essa pessoa?

2.5. Recompensa

2.5.1. Entre aventureiro e herói, o que mudou? Num nível pessoal, como a consciência de sua relação com o mundo mudou?

2.5.2. Como veio o prêmio dessa Jornada?
2.5.3. Como foi o festim dessa vitória?

3. Retorno

Na última etapa, o objetivo da entrevista é observar como foi a integração da pessoa com o mundo após passada a mudança inicial. A mudança pode ter sido na própria pessoa, no mundo que a cerca, ou em ambos, e a preocupação é justamente em como o entrevistado reagiu a isso.

3.1. Caminho de volta

3.1.1. Como ocorre a 'volta para casa'?
3.1.2. O que ela sentiu nessa época? Quais temores, ansiedades e expectativas estavam associados ao regresso?
3.1.3. Ela volta no mesmo lugar de onde partiu ou em um ponto diferente?

3.2. Ressurreição

3.2.1. Quais defeitos o protagonista entende ter abandonado nessa experiência?
3.2.2. O que foi sacrificado nessa Jornada? Existiu uma catarse?
3.2.3. O que demonstra uma mudança na pessoa a partir desse episódio?

3.3. Retorno com o elixir

3.3.1. Existiu um choque na volta ao cotidiano? Como foi?
3.3.2. O que ele passou a carregar consigo dessa experiência?
3.3.3. Ele compartilha seu tesouro ou acredita ter adquirido alguma responsabilidade no processo?

Questionário complementar[86]

1. Fase do desenvolvimento corporal

Em entrevistas relacionadas a essa fase, a ideia geral é observar a construção do corpo e a interação com a família, que tem papel decisivo estruturando emoções e valores do indivíduo.

1.1. 0 aos 7 anos

1.1.1. Qual a primeira lembrança que tem de si?
1.1.2. Sabe o motivo da escolha do seu nome?
1.1.3. Quais eram suas brincadeiras prediletas?
1.1.4. Como era seu relacionamento com as outras pessoas que moravam na sua casa?

1.2. 7 aos 14 anos

1.2.1. Como foi seu primeiro dia de aula?
1.2.2. Quais foram seus jogos prediletos?
1.2.3. Como era sua relação com seus pais?
1.2.4. Você tinha alguma atividade artística?

1.3. 14 aos 21 anos

1.3.1. Quais foram seus ídolos?
1.3.2. Foi um bom aluno?
1.3.3. Como era o relacionamento com seus pais?
1.3.4. Quais suas leituras e filmes preferidos?

86. Desenvolvido a partir de Martinez (2008), esse questionário deve ser aplicado em conjunto com o questionário base, no tópico relativo ao setênio em que a Jornada ocorre.

2. Fase do desenvolvimento da alma

Por meio da atuação no mundo, o mundo psíquico é constituído nessa fase.

2.1. 21 aos 28 anos

2.1.1. Qual sua vivência no mundo?
2.1.2. Que papéis você desempenhou?
2.1.3. Ocorreu alguma crise nesse período?
2.1.4. Desenvolveu alguma habilidade técnica nesse período?

2.2. 28 aos 35 anos

2.2.1. Qual a ordem do mundo e como organizar a si?
2.2.2. Como era sua vida familiar?
2.2.3. Houve espaço para *hobbies*?
2.2.4. Teve alguma experiência simbólica de morte e ressurreição?

2.3. 35 aos 42 anos

2.3.1. Como o mundo é realmente e como encontrar sua realidade?
2.3.2. Foi acometida(o) por ansiedades?
2.3.3. Sua autoimagem corresponde com o que os outros dizem de você?
2.3.4. Criou algum canto especial nessa fase?

3. Fase da realização da vida

Fase de autoconhecimento, contempla tanto a realização quanto a crise existencial.

3.1. 42 aos 49 anos

3.1.1. Qual sua contribuição ao mundo?
3.1.2. Existiu alguma crise nesse período?
3.1.3. Você se sente amparada(o)?
3.1.4. Faz esportes?

3.2. 49 aos 56 anos

3.2.1. O que já conseguiu realizar?
3.2.2. O que ainda quer fazer?
3.2.3. Lida bem com pessoas mais jovens?
3.2.4. Quais suas novas metas e interesses?

3.3. 56 aos 63 anos

3.3.1. O que conseguiu realizar?
3.3.2. Como andam os relacionamentos?
3.3.3. Como se relaciona com as gerações mais jovens?
3.3.4. Quais foram suas mágoas e culpas?

3.4. 63 aos 84 anos

3.4.1. Como se sentiu ao deixar a fase produtiva para trás?
3.4.2. Você se abriu para novos conhecimentos?
3.4.3. Como foram encaradas as perdas?
3.4.4. Como viver essa nova fase da vida?

Uma das marcas de nossa condição humana é a capacidade de dar vida aos vários "eus" que nos habitam, ou, nas palavras de Fernando Pessoa, a possibilidade de outrar-nos. Podemos nos transformar, jogando, naquilo que não somos, de fato, em nosso cotidiano. Podemos viver mundos distintos, diferentes culturas, situações inimagináveis, lugares impossíveis. O teatro, a literatura, o cinema, as histórias em quadrinhos, as brincadeiras, entre tantas outras invenções humanas, são artifícios para alargarmos a nossa experiência; são, portanto, modos de jogar com outros humanos e, mais do que isto, são jogos que empreendemos com nosso próprio ser, pois permitem testar nossos limites e habilidades. Oferecem-nos a oportunidade de uma transformação da subjetividade, sem riscos imensuráveis. Retiram-nos do cotidiano para talvez nos devolver mais plenos e conscientes do que somos, não somos e desejamos ser. Nesta obra, os jogos narrativos - role playing games (RPG) e live action role play (larp) - são abordados a partir de suas características de produtos culturais e processos comunicacionais, por sua possibilidade de criarem vínculos e de trazerem à tona narrativas que remetem à experiência dos jogadores. Pensar os jogos como comunicação permite pensar a comunicação como jogo, como forma de nos adaptarmos às diversas arenas, regras, situações, adversários e parceiros com os quais nos relacionamos ao longo de nossa existência. Esta obra nos revela que, com a comunicação, jogamos para nos mantermos vivos em meio ao embate com os tantos que somos. Que a cada jogo, é o que esperamos, possamos criar uma versão melhor de nós mesmos.

– Míriam Cristina Carlos Silva

ISBN 978-85-62263-04-0

PROVOCARE editora

APOIO